VAE VICTIS

CYBERSTRATEGE

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°38 MAI - JUIN 2001
39 FF - 285 FB - 8,95 $Can. - 5,95 €

GREAT WAR AT SEA
Une grande série navale

« GOTT MIT UNS ! »
La bataille de Lützen 1632

YOM KIPPOUR
Une victoire pour la paix

EUROPA UNIVERSALIS
Enfin la version PC !

L'aigle foudroyé
1870

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

L 9567 - 38 - 39,00 F - RD

G. Rava '01

EDITORIAL

Chers lecteurs,

Comme promis, *VaeVictis* s'attaque à un conflit moderne qui ne soit pas le Viet-Nam. Dans ce numéro vous trouverez donc un article historique sur la guerre du Yom-Kippour, conflit qui a bouleversé la donne stratégique au Moyen-Orient. Rendez-vous donc dans le prochain numéro pour une débauche de matériels modernes ; l'histoire de France, quant à elle est bien présente dans ce numéro avec le premier des trois conflits franco-allemand modernes. « *Ils n'auront pas l'alsace et la Lorraine !* », à vous de jouer.

La figurine fait son retour en force avec un superbe article sur la bataille de Lützen et la guerre de Trente ans et une interview d'une des figures du jeu d'histoire – notamment de *DBR* – en France.

Enfin nous vous proposons, à la demande générale, des scénarios sur les règles maisons *EPT II*, *SA* mais aussi *WWII Battlefront*. A propos de *SA*, en cours de rédaction et de test pour sa seconde version – qui sortira cette année –, si vous avez des suggestions ou des critiques n'hésitez pas joindre l'auteur, Alain Mercier, sur le forum d'Histofig : http//www.histofig.com/games/sa/ ou directement à *VV*.

En attendant de vous retrouver dans deux mois, bon jeu à tous.

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Dear fellow readers,

This issue, we are proposing you a game on a very important event of french history , the Franco-Prusssian War and the fall of the « Second Empire ». Our historical article introduce our next game : the Yom Kippur war. For the figurines lovers, we are very proud to present a wonderful article on the Battle of Lützen and DBR *and a* Section d'Assaut *and* WWII Battlefront *scenario.*

You will find some errata on the back of the map, so don't forget to look at it !

See you in two months.

Enjoy your reading and your games !

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directements à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphiste : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Sabrina Lisri
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Aurélie Saintecroix.
Assistants à la publicité : Nicolas Royant.
Attachée de Presse/communication : Elodie Paillet. Tél. 01.40.21.06.30
E-mail : vaevictis@histecoll.com

DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. Mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistants commerciaux : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09
Frédéric Maréchal. Tél : 01.40.21.75.34
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP. tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1579 FB port compris
12 numéros : 3054 FB port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2001. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

ORDRE DE BATAILLE N° 38

MAI-JUIN 2001

	Journal de marche
CALENDRIER : Toutes les manifestations	
ANALYSE : ***Great War at Sea***	6
SCENARIO *EPT II* : ***Italie 1943-France 1945***	9
ANALYSE : ***Rome at War***	10
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines	12
SCENARIO *SA + WWII BF* : ***Ardennes 1944***	13
CAMPAGNE + SCENARIO *DBR* : ***Lützen 1632***	14
ART DE LA GUERRE : La guerre du Kippour 1973	20
ENCART-JEU : ***LA GUERRE DE 1870,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions	30
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire	40
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés	42
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures	44
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton**	50
LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte	
– ***France 1940, Tobrouk 1941-1942*** : Errata et précisions	
– ***Comptes rendus*** : Les derniers tournois	
– ***Les petites annonces***	

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

NOUVEAUX TARIFS A COMPTER DU 1er JUILLET 2001

L'euro arrive, l'euro est quasiment là. À compter du 1er juillet, nos grilles de prix apparaîtront exprimés principalement en euros avec, pendant la période de transition, l'indication de leur équivalent en francs français. Nos tarifs d'abonnement subiront aussi un très léger toilettage. C'est le moment de vous abonner !

Prix du numéro en kiosque (inchangé) : **5,95 €**/39,00 FF

Abonnement (à compter du 1/07/01) : **31 €**/203,35 FF (France métropolitaine) **37 €**/242,70 FF (DOM-TOM et autres pays)

Petite annonce (à compter du 1/07/01) : **10 €**/65,60 FF

PA, tarif professionnel (à compter du 1/07/01) : **35 €**/229,58 FF

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

Présente

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...

De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE *Vae 38*

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom.....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....Pays.....

a&C

Au cœur de Paris,

LA PLUS GRANDE LIBRAIRIE SPÉCIALISÉE D'EUROPE

19, avenue de la République, 75011 Paris

Tél. : 01 49 23 72 22 Fax : 01 40 21 97 55

Ouvert le lundi (12 h-19 h) et du mardi au samedi (10 h-19 h)

Sur place, retrouvez toute la gamme des anciens numéros et des hors-série et toutes les publications

Librairie

170 m² d'expo
540 mètres linéaires,
8 000 ouvrages référencés

ATLAS DES GUERRES

❑ **330 F** Port : 44.00 F *
Atlas des Croisades, par J. Riley-Smith. 190 pages, ill. de photos et de planches couleurs.
Réf. 81509.

❑ **169 F** Port : 37.50 F *
Atlas de la Grèce Antique 6500 à 30 Av. J.-C., par R. Morkot. 130 pages ill. de ph. cartes, planches et diagrammes.
Réf. 81507.

❑ **169 F** Port : 37.50 F *
Atlas de la Rome Antique 800 av. J. -C. - 540 ap. J. -C., par C. Scarre. 140 pages ill. de photos, cartes et diagrammes.
Réf. 81506.

❑ **169 F** Port : 37.50 F *
Atlas des Vikings 789-1100, par J. Haywood. 300 pages ill. de ph. et de cartes couleurs.
Réf. 81508.

❑ **159 F** Port : 37.50 F *
Atlas historique de l'Amérique du Nord, par E. Homberger. 140 pages ill. de photos et de cartes couleurs.
Réf. 82349.

❑ **195 F** Port : 37.50 F *
Les Doctrines Darwiniennes et la Guerre de 1914, par T. Lindermann. Analyse de 350 pages.
Réf. 77683.

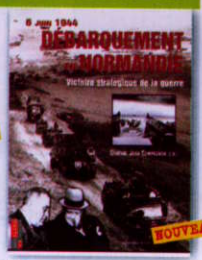
❑ **159 F** Port : 37.50 F *
Atlas historique du IIIe Reich, par R. Overy. 140 pages ill. de photos et de cartes couleurs.
Réf. 85690.

STALINGRAD ET LE DEBARQUEMENT EN NORMANDIE

❑ **140 F** Port : 37.50 F *
Stalingrad, par A. Beevor. Récit de 400 pages ill. de 2 cahier-photos.
Réf. 84927.

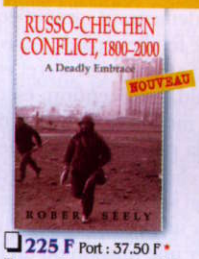
❑ **189 F** Port : 44.00 F *
Stalingrad, le Chaudron infernal, par S. Walsh. 170 pages ill. de 200 ph. N. & B..
Réf. 85688.

❑ **149 F** Port : 37.50 F *
Atlas du Débarquement et de la Bataille de Normandie, par J. Man. 140 pages ill. de photos et de cartes.
Réf. 85691.



❑ **99 F** Port : 41.00 F *
6 Juin 1944, Débarquement en Normandie, par le Gal. J. Compagnon. 160 pages ill. de ph. N. & B. et de cartes.
Réf. 85681.

DE 1800 À 1945



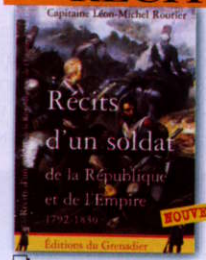
❑ **225 F** Port : 37.50 F *
Russo- Chechen Conflict, (1800- 2000), par R. Seely. Analyse des conflits de 330 p. et 1 cahier ph.. En anglais.
Réf. 86715.

❑ **198 F** Port : 44.00 F *
La Première Guerre Mondiale, par R. Prior & T. Wilson. 200 pages ill. de photos N. & B. et de cartes.
Réf. 83445.

❑ **198 F** Port : 44.00 F *
La Seconde Guerre Mondial, (Europe), par C. Messenger. 200 pages ill. de photos N. & B. et de cartes.
Réf. 77520.

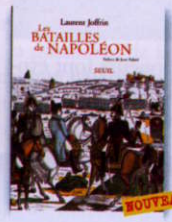
❑ **198 F** Port : 44.00 F *
La Guerre du Pacifique, par H.P. Willmott. 200 pages ill. de cartes et de photos.
Réf. 85689.

RECITS DE BATAILLES-EMPIRE



❑ **220 F** Port : 33.00 F *
Récits d'un Soldat 1792-1830, par le Cap. L.-M. Routier. Récit de 200 pages. Inédit.
Réf. 82346.

❑ **220 F** Port : 33.00 F *
Campagnes en Espagne et au Portugal 1808-1814, par le Cap. N. Marcel. Récit de 200 pages. Inédit.
Réf. 82345.



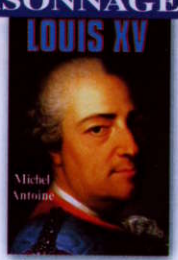
❑ **185 F** Port : 44.00 F *
Les Batailles de Napoléon, par L. Joffrin. 238 pages ill. de cartes et d'ordres de batailles.
Réf. 82347.

❑ **159 F** Port : 41.00 F *
Les Cents-Jours ou l'Esprit de Sacrifice, par D. De Villepin. 600 pages ill. de 2 cahiers-photos.
Réf. 82348.

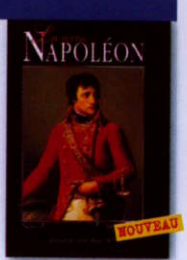
GRANDS PERSONNAGES

❑ **145 F** Port : 37.50 F *
César Chef de Guerre, par Y. Le Bohec. Analyse de 500 pages.
Réf. 77655.

❑ **159 F** Port : 41.00 F *
Dictionnaire des Maréchaux de France. 450 pages ill. de 3 cahier -photos.
Réf. 83434.



❑ **198 F** Port : 41.00 F *
Louis XV, par M. Antoine. Biographie de 1000 pages.
Réf. 32045.



❑ **95 F** Port : 37.50 F *
La Revue Napoléon, numéro 5. 87 pages ill. de reproductions et de gravures.
Réf. 83438.

Attention : toutes les offres figurant sur ce document sont limitées à une durée de 2 mois, tant en ce qui concerne la disponibilité des ouvrages que leur prix, en raison des fluctuations des taux de change.

OSPREY

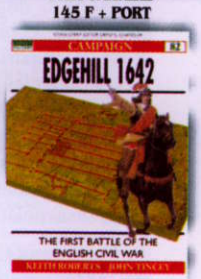
Toute la gamme CAMPAIGN est disponible en permanence dans notre Librairie.

* *sauf titres épuisés et rupture provisoire de stock.*

Période du XVIe au XIXe siècle

- ❑ 044 Pavia 1525
- ❑ 050 Malta 1565
- ❑ 069 Nagashino 1575
- ❑ 086 The Armada Campaign 1588 NOUVEAU
- ❑ 040 Sekigara 1600
- ❑ 068 Lützen 1632 NOUVEAU
- ❑ 034 Poltava 1709
- ❑ 012 Culloden 1746
- ❑ 035 Plassey 1757
- ❑ 079 Louisburg 1758
- ❑ 076 Ticonderoga 1758
- ❑ 003 Quebec 1759 (Oob)
- ❑ 037 Boston 1775
- ❑ 067 Saratoga 1777
- ❑ 047 Yorktown 1781
- ❑ 070 Marengo 1800
- ❑ 002 Austerlitz 1805
- ❑ 020 Jena 1806
- ❑ 033 Aspern & Wagram 1809
- ❑ 056 Eggmühl 1809
- ❑ 065 Badajoz 1812
- ❑ 048 Salamanca 1812
- ❑ 025 Leipzig 1813
- ❑ 059 Vittoria 1813
- ❑ 028 New Orleans 1815
- ❑ 015 Waterloo 1815

PRIX UNITAIRE 145 F + PORT



145 F + port.
Edgehill 1642
96 pages ill. de ph. et planches couleurs.
En anglais.
Réf. 88282.

145 F + port.
Corunna 1805
96 pages ill. de ph. et planches couleurs.
En anglais.
Réf. 88283.

Frais de port spéciaux pour la série Campaign : 37.50 F pour un volume, 44.00 F pour 2 ou 3 volumes, 55.50 F à partir de 4 volumes.

Merci de cocher les ouvrages choisis et de nous renvoyer l'ensemble de cette page (original ou photocopie), dûment remplie avec votre règlement à

VV 38

A&C, 19, avenue de la République, 75011 Paris

***Frais de port groupés :** 90 F tout compris pour 3 ouvrages et plus

Nom & Prénom

Adresse

Code postal *Ville*

Pays

MONTANT TOTAL : ..... FF

RÉGLEMENT PAR : ❑ Mandat ❑ Chèque

❑ CB

Date d'expiration : ____ / ____

Signature :

MasterCard CB VISA

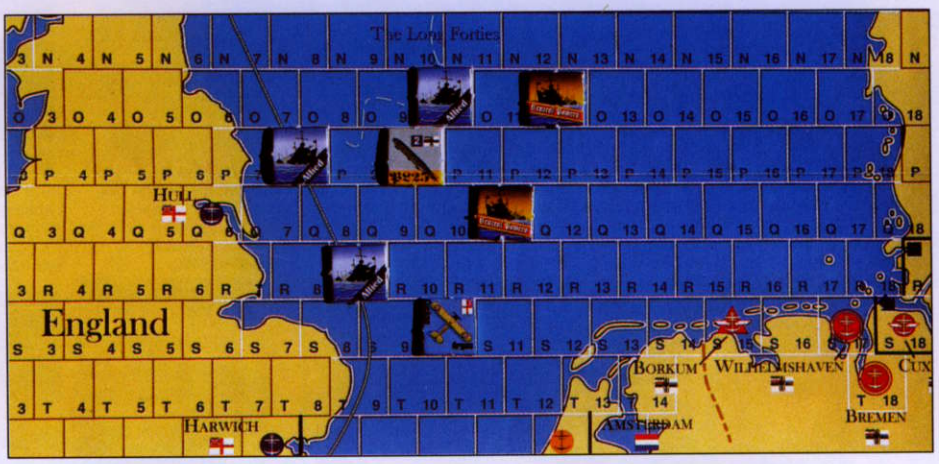
L'ensemble de cette page constitue un **BON DE COMMANDE**. *Vous pouvez, soit la découper, soit la photocopier, et nous la renvoyer dûment remplie avec votre règlement. Si vous passez à Paris, n'hésitez pas à venir nous rendre visite. Tous les ouvrages présentés ici sont (sauf rupture momentanée de stock), disponibles dans nos rayons, en compagnie de milliers d'autres.*

THE GREAT WAR AT SEA

SAGA MARITIME

RICHE DE SIX ÉPISODES, la série *The Great War at Sea* est devenue un point de ralliement pour les amateurs de simulations navales.

Stéphane MARTIN



Depuis 1996, Avalanche Press nous propose une série de simulations navales animées par des mécanismes communs et reproduisant, boite après boite, la plupart des phases essentielles de l'une des périodes les plus fascinantes de l'histoire militaire: l'âge d'or des grands navires cuirassés. Un règne certes connu à travers quelques-uns de ses épisodes les plus fameux (Tsushima, Jutland...) mais finalement assez peu exploré par les éditeurs de simulations historiques

DEUX ÉCHELLES DE JEU

L'originalité de plusieurs épisodes de la série *The Great War at Sea* (GWAS en abrégé...) n'empêche pas cette production de s'appuyer sur une structure éprouvée dans l'univers des jeux navals. Pour l'essentiel, il est en effet proposé deux échelles de simulation. Un niveau opérationnel permet aux unités navales d'évoluer sur de vastes théâtres d'opération et un niveau tactique est activé afin de résoudre les combats entre des forces antagonistes réussissant à se repérer et à se rencontrer.

Mais procédons par ordre. L'un des atouts majeurs de cette série saute littéralement aux yeux dès l'ouverture de chacune des boîtes : la qualité du matériel de jeu. Si les livrets de règles et des aides de jeu se révèlent certes assez pauvrement imprimés et si la carte utilisée pour la résolution tactique des combats demeure platement... bleue, en revanche la surface de jeu reproduisant le théâtre des opérations et surtout les pions se révèlent de toute beauté. Ainsi, chaque unité majeure (cuirassé ou croiseur) est représentée en vue aérienne par un dessin extrêmement minutieux et réaliste couché sur un pion de 2,5 x 1,25 cms. En additionnant les cinq boîtes actuellement disponibles, on dispose ainsi de plusieurs centaines de ces superbes pions représentant un panorama particulièrement impressionnant et déjà fort complet de tout ce qui naviguait armé entre 1898 et 1922. Cette véritable collection n'a d'ailleurs pas manqué d'attirer l'attention de nombreux amateurs de simulations navales qui n'hésitent pas à utiliser ces pions-plaquettes en lieu et place de figurines en plomb... Les unités mineures (croiseurs légers, destroyers, mouilleurs et dragueurs de mines, navires de transport,...) sont représentées par de plus traditionnels pions carrés.

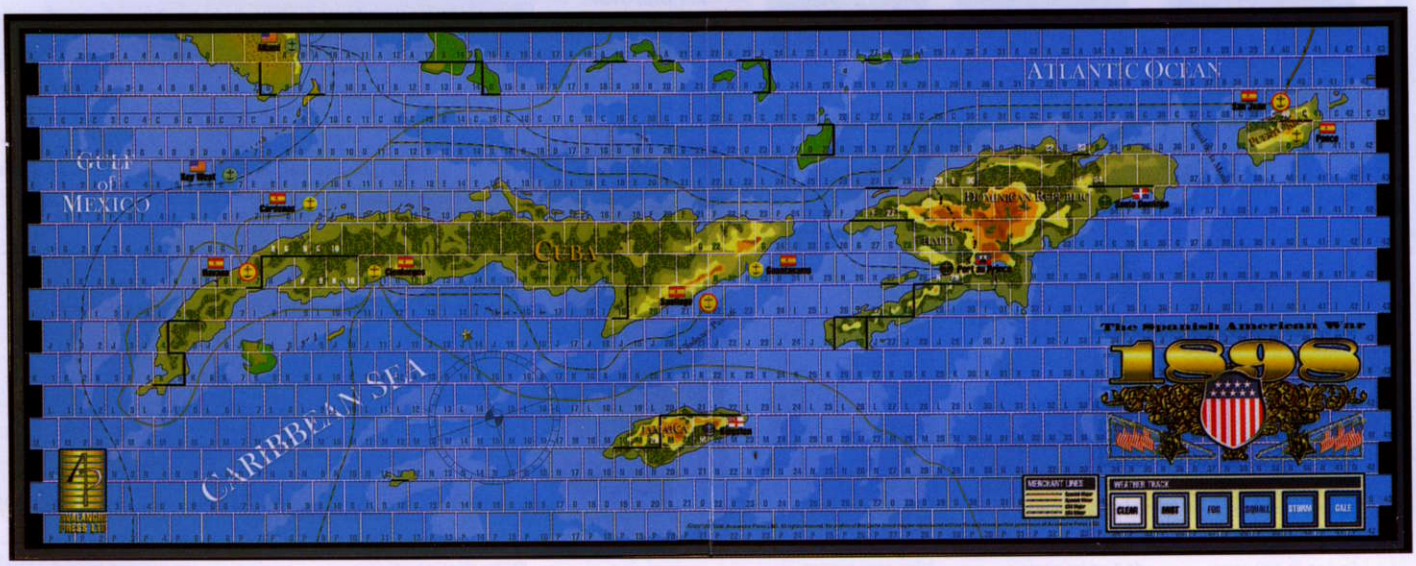
Des aides de jeu et des livrets minces trahissent certes des mécanismes peu complexes mais hélas aussi une organisation et une rédaction des règles souvent trop succincte avec, entre autres défauts, des exemples insuffisants. La présentation s'est heureusement quelque peu améliorée dans les dernières boîtes.

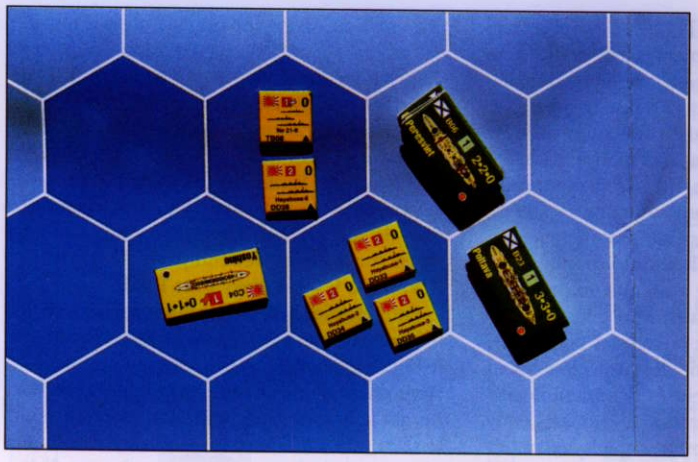
Cette page : deux exemples des cartes opérationnelles de la série. Page de droite : la carte tactique parait bien fade en comparaison.

MISSIONS PLANIFIÉES

Au niveau opérationnel, les joueurs font évoluer leurs unités au sein de groupements ou *task-forces* représentés par un pion sur la carte. Grosse originalité pour une simulation navale à cette échelle, ce ne sont pas des mécanismes de jeu dit « en double aveugle » qui sont ici utilisés. Les joueurs font en effet évoluer leurs pions sur une seule carte et non pas sur une surface de jeu distincte et cachée à la vue de l'adversaire. Les unités de chaque groupe demeurent camouflées en étant disposées sur une feuille séparée. Mais surtout, il est obligatoire d'assigner (en secret et par écrit) une mission (raid, interception, escorte, bombardement côtier, mouillage de mines, transport de troupes...), à la plupart d'entre elles, et un itinéraire précis à chaque navire ou groupe de navires qui débute un scénario ou qui, en cours de partie, vient à quitter un port. Il n'existe qu'une alternative pour altérer une mission ou un itinéraire : l'annulation pure et simple et le retour au port via une route aussi directe que possible...

Cette façon de procéder allège considérablement le déroulement de chaque partie: plus besoin d'un arbitre quasiment obligatoire dans les parties en « double aveugle » et les innombrables transferts d'informations entre joueurs et arbitre inhérents à ce système. Certes, il faut désormais annoter case par case chacun des itinéraires mais, dans la pratique, avec rarement plus de cinq ou





six groupements navals évoluant sur la carte pour chaque camp, l'ensemble se révèle finalement plus fluide que prévu. Cette façon de procéder oblige évidemment les joueurs à soigneusement planifier leur stratégie et non plus à lancer un peu au hasard des navires en mer à l'affût de « bons coups » improvisés en deux ou trois tours. Elle évite ainsi donc, tout au moins pour certaines unités confinées dans des missions très précises, la mise en place en cours de partie de certains changements de cap aussi opportunistes que finalement peu réalistes surtout à une époque où les moyens de communication encore bien précaires rendaient difficile le commandement et la coordination de forces dispersées sur de vastes étendues. Les raids et les interceptions permettent toutefois une plus grande liberté d'action (itinéraire fixé deux ou trois tours à l'avance).

Sur ce système de planification des missions et de leurs itinéraires vient se greffer un ensemble plus classique de mécanismes pour reproduire les aspects les plus traditionnels de la guerre navale : déplacements des navires en fonction de leur vitesse, repérage de navires antagonistes se croisant dans la même zone, importance des conditions météorologiques sur, entre autres, les reconnaissances et le déplacement des unités légères, premières apparitions de l'aviation, – essentiellement dans un rôle de reconnaissance mais également, dans les boîtes couvrant l'après grande Guerre, dans des missions d'attaque encore bien balbutiantes –, emploi des dirigeables et des sous marins, possibilité de réparer ou de remorquer des navires endommagés, contrôle direct de convois par les joueurs mais également nécessité de protéger des lignes commerciales représentées plus abstraitement mais susceptibles d'être attaquées, le tout ne nécessitant que quelques pages de règles se révèle peu complexe, parfois certes un peu simpliste mais toujours suffisamment réaliste et surtout évitant quelques lourdeurs communes à des simulations navales plus anciennes.

A L'ECHELLE TACTIQUE

Lorsque deux forces adverses se repèrent dans une même zone, l'échelle opérationnelle cède la place à une résolution des combats au niveau tactique. Une première procédure, particulièrement simplifiée, accélère grandement le déroulement de ces affrontements. Pour faire bref, les joueurs alignent leurs navires, une portée de tir est déterminée avec la possibilité de la faire varier tour après tour, une cible est choisie pour chaque navire, on lance quelques dés éventuellement modifiés par des facteurs tels que la portée, la météo ou l'efficacité des équipages pour déterminer les coups au but et les dommages infligés. On recommence ainsi jusqu'à ce que l'un des deux camps jette l'éponge... Simple, rapide mais hélas aussi souvent trop radical tant les dégâts infligés peuvent rapidement prendre des proportions démesurées.

Plus sophistiquée, la résolution des combats nécessitant le déploiement des navires sur une surface de jeu tactique ne se révèle hélas pas non plus très convaincante tout au moins auprès des connaisseurs de cette période. Il y a tout d'abord le rendu de ces batailles. Pour éviter que ces affrontements ne nécessitent une surface démesurée, la carte tactique proposée autorise l'empilement jusqu'à huit navires par case, ce qui, d'un point de vue esthétique ne rend évidemment pas idéalement les majestueuses files de cuirassés et autres colonnes de croiseurs typiques de cette période. Mais il y a surtout des mécanismes de simulation trop simplistes et, plus grave, pas toujours à même de traduire la réalité des combats de cette époque. Si dans un louable souci de simplification, la résolution des tirs et la comptabilisation des dommages se révèlent moins lourdes que dans certaines simulations plus anciennes, en revanche, certaines absences sont plus difficilement pardonnables. Entre autres lacunes majeures, il n'est ainsi pas tenu compte de l'orientation des navires, pourtant ô combien capitale à cette époque (inutile donc ici de tenter de « barrer le T »...). Défaut hélas plus commun à d'autres simulations navales, le commandement et le contrôle des unités ne se trouvent nullement traduits en règles. Et pour couronner

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

JEUX DE STRATEGIE

En Français

Azure Wish
Grand Siècle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 1917 239f
Cléopâtre n°2 40f

Descartes
2ème DB Normandie 140f
Ave Tenebrae 160f
Dien Bien Phu 130f
Friedland 140f
Little Big Horn 230f
Kharkov et Rostov 260f
Kursk 208f
Moskva 208f

Oriflam
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Sagunto 315f
SPQR 315f
Eléphants de guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad "Uranus" 219f
Yom Kippour 235f

Tilsit
Chickamauga 1863 252f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de gloire 215f
Vicksburg 1863 252f
Victory 288f
Waterloo 1815 299f

Vae Victis 39f
(n° disponibles : tel.)

En Anglais

ADG
World in flames deluxe 990f
World in flames classic 480f
WIF Deluxe Update 372f
WIF 2000 Update 430f
Africa aflame 142f
America in flames 445f
Asia aflame 165f
Carrier Planes... 125f
Ships in flames 320f
WIF Companion CD 212f
WIF annual 93 138f
WIF annual 94/95 152f
WIF annual 96 192f

Avalanche Press
1898 : Spanish War 405f
Blood on the snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
Mediterranean 439f
North & Baltic 560f
Plan Orange 295f
Russo Japanese 345f
Mac Arthur's return 285f
Operation Cannibal 185f
Panzer Grenadier 395f
Red Parachutes 345f
Red Steel: at Kishinev 285f
Rome at War 395f
SOPAC 395f
The Invasion of Italy 285f

Avalon Hill
Axies & Allies Europe 445f
Battle Cry 445f
Diplomacy 460f
Geronimo 298f
Hollow Legions 199f

Clash of Arms
1807 : Eagles turn East 370f
Achtung Spitfire 295f
Autumn of Glory 235f
Borodino '41 238f
Harpoon 4 425f
Harpoon naval 2000 199f
Home before leaves fall 680f
Kölin 1757 335f
Landships 348f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Corunna 328f
La Bataille de Ligny 445f
La Bataille de Mt St Jean 305f
La Bataille de Talavera 339f
La Bataille de Wavre 235f
La Bataille règles 4 ed. 148f
Napoleon at Leipzig 315f
No Sailor but a fool 199f
Operation Spark 329f
Prelude to Disaster 289f
Speed of Heat 345f
Supermarina I 425f
Supermarina II 139f
The Emperor Returns 260f
The King's War 285f
The Rising Sun 455f
War of the Union 329f
Zorndorf 345f

Decision Games
Battle for Germany 123f
Emperor's first Battle 185f
Srategy & T. n°199 156f
Srategy & T. n°201 160f
Srategy & T. n°202 161f
Srategy & T. n°203 154f

Columbia Games
Eagles : Waterloo 348f
East Front 440f
Volga Front 185f
Napoléon: Waterloo 295f
Québec 1759 274f
Sam Grant 385f
War of 1812 278f
West Front 440f
Euro Front 280f
Med Front 275f

Games USA
Borodino 295f
Friedland 1807 330f

GRD
March to Victory 750f
Second Front 865f
Storm... Scandinavia 530f
War in the Desert 680f
War of Resistance 745f
Europa n°71, 72 60f

GMT
Africanus 142f
Austerlitz 516f
Barbarossa (North) 660f
Barbarossa (South) 470f
Battle Line 172f
Brandywine 295f
Caesar : civil wars 405f
Caratacus 128f
Cataphract 499f
Chickamauga 620f
Crisis : Sinai 1973 299f
Diadochoi 118f
For the People 395f
Invasion Sicily 259f
Ivanhoe 186f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 390f
Lost Victory 335f
Operation Mercury 320f
Phalanx 148f
Risorgimento 1859 495f
Salamis 159f
Simple GBoH 145f
SPQR player's guide 148f
Tigers in the Mist 293f
Triumph & Glory 448f
Ukraine '43 294f
Veni vidi vici 85f
C3i n° 5, 6, 8 55f
C3i n° 11 58f
C3i n° 12 98f

NOS TRADUCTIONS
Austerlitz (GMT)
Barbarrossa Army Group North (GMT)
Battle Line (GMT)
Drive on Paris (The Gamers)
Eylau (Avalanche)
For the People (GMT)
Rome at War (Avalanche)
Royal Tank Corps (MIH)
Tigers in the Mist (GMT)
Traductions des régles et des scénarios du jeu fournies gratuitement lors de son achat ou disponibles seules au prix de 52f.
[Les jeux traduits sont indiqués par un]

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

Moments in History
A famous victory 280f
All quiet on the... 345f
Clash of Titans 335f
Drive to the Baltic ! 235f
Eastwall 235f
Fields of glory 335f
In Flanders Fields 270f
Iron Bottom Sound II 299f
Lodz 1914 390f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 335f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 360f
Velikye Luki 255f

Multi Man Publishing
ASL 2nd Edition 459f
Beyond Valor/Red... 615f
Hollow Legions 345f
Paratroopers 299f
A Bridge too far 486f
Doomed Battalions 523f

OSG
1806 340f
Bonaparte in Italy 348f
Last Days... 275f
Napoleon at Bay 340f
The Emperor's War 340f

UGG
Blitzkrieg General 289f
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & Fall... 148f

The Gamers
A Frozen Hell 545f
April's Harvest 310f
Ardennes 326f
Aspern Essling 415f
Austerlitz 295f
Black Wednesday 405f
Burma 555f
Circus Minimus 255f
Crusader 345f
Drive on Paris 485f
Enemy at the Gates 580f
Gazala 415f
GD'40 380f
GD'41 345f
Hunters from the Sky 405f
In their Quiet Fields II 325f
Leros 405f
Malvern Hill 450f
Matanikau 345f
Marengo 285f
No Better Place to Die 310f
Raging Storm 405f
Semper Fi ! 345f
Seven Pines 450f
Sicily 680f
Stalingrad Pocket II 315f
This Terrible Sound 999f
Tunisia 415f

Divers
Axies & Allies Europe 455f
Los Arapiles 545f
Casiers rangement x3 55f
Pince Professionnelle 52f

Figurines
commande de figurines : commande mini 100 F

Règles Figurines
Les Aigles 15 mm 95f
Charges 152f
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f

Alain Touller
(Premier Empire, Guerres Coloniales, Antique/Médiéval)
Boîtes coeur d'armée
Empire :
France 1812 [208 fig] 400f
Pologne [208 fig] 400f
Russie [223 fig] 400f
Turquie [222 fig] 450f
Antique et Médiéval :
Huns [134 fig] 340f
Timourides [97 fig] 340f
Scythes [137 fig] 340f
Autres armées disponibles...
Pochettes DBA :
Mongols [32 fig] 90f
Coréens [34 fig] 70f
Francs [45 fig] 80f
Romains [42 fig] 80f
Figurines à l'unité :
piéton 15mm 1,70f
monté 15mm 3,40f
piéton & monté 25mm tél.

Figurines Peter Pig :
(2ème GM - 15mm)
(All. - US - Ang. - URSS)
Infanterie [x1] 3f
Véhicules :
Canon 105mm 40f
Jeep 31f
Panther 72f
Cruiser A13 Mk111 63f
T34 / 76mm 63f
Et beaucoup d'autres...

Jeux de Société
Batailles de Pharaon 294f
Carolus Magnus 260f
Colons de Katane 174f
Seefahrer 245f
Städt und Ritter 245f
Castel 99f
César et Cléopâtre 115f
Citadelles 110f
Les Cités Perdues 105f
Dragons du Mékong 175f
El Grande 256f
Evo 200f
Galaxy 224f
L'Or des Dragons 95f
Java 276f
Le Roi des Roses 115f
Risk éd. Napoléon 329f
Samourai et Katana 290f
Space Blabla 135f
Tikal 257f

Envois en Colissimo
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Europe et DOM/TOM : 70f de frais de port / pas de franco
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36
Les nouveautés sont indiquées par un - Les jeux fournis avec une traduction par un

l'ensemble, tout comme dans la procédure accélérée, ces combats se révèlent souvent excessivement meurtriers par rapport à la réalité.

Certains joueurs déconcertés par ces défauts n'hésitent d'ailleurs pas à utiliser d'autres règles (entre autres celles avec figurines) pour résoudre ces combats. Moins radicale et encore relativement aisée à mettre en œuvre est la solution qui consiste à amender les règles proposées pour les rendre à la fois plus réalistes et moins dévastatrices.

Outre un ensemble de règles communes à toute la série, chacune des six boîtes actuellement proposées inclut un livret de règles spécifiques à la période et au thème traités. Le tout est complété par de très nombreux scénarios de difficulté, d'intensité et de durée très variables, depuis des batailles ne nécessitant que la surface de jeu tactique jusqu'à des campagnes se présentant sous les formes les plus diverses : très gros scénarios pouvant s'étendre sur plusieurs centaines de tours ou encore enchaînement de plusieurs batailles.

On l'aura compris, l'appréciation de cet ensemble de simulations repose sur deux jugements très contrastés. D'une part, il y a une résolution tactique des combats franchement décevante, heureusement amendable ou pouvant être éventuellement remplacée par des règles en provenance d'autres simulations. D'autre part, il y a, et heureusement, une présentation générale de grande qualité, de très valables et accessibles mécanismes à l'échelle opérationnelle et des scénarios nombreux et variés sur des thèmes historiques peu ou pas explorés. Le tout, déjà riche de six jeux, constitue une belle série qui ne déparera pas la ludothèque des amateurs de simulations navales.

Les cinq épisodes de la série

Volume I – The Mediterranean

Edité en 1996, ce premier volume couvre essentiellement la grande Guerre en Méditerranée mais également en Mer noire. Ces théâtres d'opération n'ayant pas été marqués par des opérations de grande envergure, bon nombre des cinquante scénarios proposés sont hypothétiques : affrontements majeurs entre flottes austro-hongroise et italienne en mer Adriatique, une évacuation particulièrement chahutée de l'armée serbe en 1915, des faces à faces entre forces ottomanes et russes en Mer noire mais également des confrontations au large des Balkans durant la guerre du même nom en 1912, etc. Parmi les scénarios historiques, il faut mentionner celui reproduisant la chasse au Goeben, croiseur de bataille allemand faisant route vers l'Empire ottoman. Ce premier épisode utilise une carte subdivisée en cases rectangulaires pour la résolution des batailles tactiques. Cet épisode inclut la représentation française la plus importante avec, entre autres, quelques puissants cuirassés (Classe Bretagne).

Volume II – The North & Baltic Seas

Cet ambitieux volume s'attaque au principal théâtre d'opérations navales de la grande Guerre : la Mer du Nord. Les puissantes flottes allemande et britannique sont ainsi représentées au grand complet et se taillent évidemment la part du lion avec plusieurs dizaines de cuirassés et de croiseurs de bataille y compris quelques unités hypothétiques. Les scénarios historiques ne manquent évidemment pas et tendent d'ailleurs à démentir une légende qui veut qu'il ne se soit rien passé en mer du Nord durant la grande Guerre : raids allemands contre les côtes britanniques, mouillages de mines mais également confrontations majeures entre unités lourdes : Helgoland, Dogger Bank sans oublier l'incontournable Jutland. Dommage, hélas que les mécanismes de résolution tactique mis en œuvre dans cette série ne parviennent pas à proposer une vue vraiment réaliste des combats les plus imposants. En guise de bonus, il faut signaler la présence de quelques unités françaises et américaines ainsi que la représentation de la Mer Baltique avec plusieurs scénarios opposant les Russes aux Allemands.

Au niveau des mécanismes, la surface de jeu pour les combats tactiques s'est agrandie et est désormais subdivisée en hexagones.

Volume III – War Plan Orange

Le titre de cet épisode s'inspire du plan mis au point par l'US Navy pour faire face à une éventuelle attaque japonaise sur les Philippines durant les années vingt. Ce volume propose les unités les plus modernes et les plus imposantes de toute la série. Certains navires sont d'autant plus « colossaux » que les auteurs se sont basés sur une non-ratification du célèbre traité de Washington de 1922. Les porte-avions font également une première apparition avec une aviation embarquée encore confinée dans un rôle de reconnaissance et de soutien des cuirassés. Il est d'ailleurs heureux que le rôle de cette aviation demeure relativement secondaire car les mécanismes organisant leur emploi se révèlent assez simplistes. Ce volume inclut également des règles tactiques plus avancées mais hélas encore bien incomplètes.

Volume IV – The Russo-Japanese War 1904–1905

Ce volume aborde un conflit riche en affrontements entre navires cuirassés de surface. Epoque oblige, les unités ici présentes sont dotées d'une puissance de feu nettement moins impressionnante mais se révèlent également plus vulnérables ce qui, étant donné la faiblesse du système tactique, rend une fois de plus les affrontements trop meurtriers par rapport à la réalité. Heureusement, ces lacunes sont compensées par un ensemble de règles parvenant à bien traduire certaines spécificités de ce conflit: efficacité de l'abondante artillerie secondaire équipant les navires de cette époque, équipages japonais nettement supérieurs à ceux présents sur les navires russes, évolution du moral et de la valeur des équipages au cœur des batailles. Il faut également mentionner l'apport d'inserts terrestres pour représenter Port Arthur et Chemulpo, théâtres de plusieurs des scénarios proposés. Une fois n'est pas vraiment coutume dans la série GWAS, ce quatrième volume inclut une majorité de scénarios historiques : Port Arthur, la Mer jaune, Tsushima, entre autres exemples... Dernière originalité de cet épisode, un système de campagne permet d'enchaîner des scénarios de bataille ou d'opérations de plus grande envergure avec entre chaque affrontement la nécessité de gérer la maintenance des navires endommagés. Respectueux de la réalité historique, la plupart des scénarios proposés favorisent le camp japonais. Il est néanmoins possible de rééquilibrer l'ensemble en ignorant les règles sur la valeur des équipages.

Volume V – US Navy Plan Black

Pour justifier la présence d'une imposante flotte impériale allemande dans les Caraïbes au tout début des années vingt, les auteurs s'appuient sur l'hypothèse d'une victoire des Empires centraux durant la grande Guerre et de leur ferme volonté d'en découdre avec les USA devenus le dernier grand rival pour la suprématie mondiale...

Si on veut bien admettre cette « distorsion » osée de l'histoire, force est de reconnaître que plusieurs ingrédients de ce cinquième épisode suscitent l'intérêt : un théâtre d'opération inédit, des protagonistes à qui les auteurs ont réussi à procurer des forces à peu près équivalentes, de nombreuses unités à la fois originales et impressionnantes (il n'est évidemment plus question de traité de Washington pour brider l'ardeur des architectes navals...) et, pour la touche finale, quelques dirigeables et biplans ainsi que de belles unités latino-américaines (Mexique, Argentine, Brésil). Plusieurs confrontations entre nations américaines viennent d'ailleurs s'ajouter aux scénarios opposant l'US Navy aux unités du Kaiser.

Volume VI – The Spanish American War – 1898

Paradoxe, en simulant les opérations navales de la guerre hispano-américaine, la sixième et dernière boîte traite du conflit le plus ancien de toute la série GWAS. Une règle spécifique prévoit d'ailleurs encore l'utilisation de l'éperon, tactique en vogue au milieu du XIXe siècle. Par le faible nombre d'unités engagées au sein des forces en présence mais aussi par l'absence de quelques-unes des armes qui envahiront peu à peu les océans (sous-marins, aviation,...), cet ultime opus est probablement le plus aisé à pratiquer. A l'instar de l'épisode consacré à la guerre russo-japonaise, ce volume inclut plusieurs scénarios de bataille ou à l'échelle opérationnelle qu'il est possible de relier au sein de campagnes.

La boîte inclut également des scénarios impliquant l'intervention d'autres grandes puissances navales (Grande Bretagne, Japon, Russie) ainsi que quelques scénarios se disputant en dehors des Caraïbes (seul théâtre d'opération représenté par une carte dans cet épisode) et nécessitant donc l'utilisation de pions et de cartes d'autres boîtes. L'originalité du thème et la variété des scénarios constituent les points forts de ce volume et compensent le déséquilibre (certe réalistes) de plusieurs batailles. ❐

GREAT WAR AT SEA

Qualités : Cartes et surtout pions superbes, mécanismes à la fois accessibles et encore suffisamment réaliste pour le niveau opérationnel, scénarios innombrables, variés et souvent originaux, série couvrant un pan complet de l'histoire de la guerre navale

Défauts : Présentation assez chiche des règles et aides de jeu, résolution trop lacunaire des combats à l'échelle tactique.

2 médailles pour les seules règles tactiques.

EPT II – N° 10

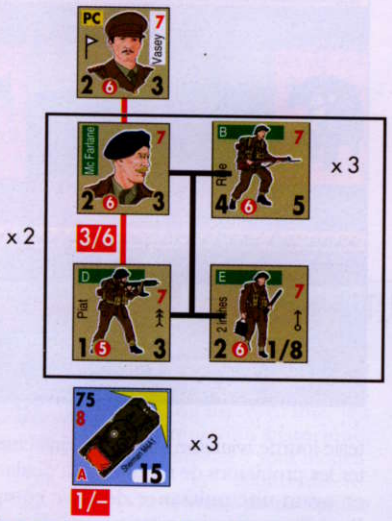
BRAVEHEART

D B

Venant de débarquer à Termoli sur la côte adriatique, la 78th Division subit les contre-attaques de la 16.Panzer. Les Argylls and Sutherlands Highlanders reculent peu à peu sous la pression ennemie et se regroupent autour d'une briqueterie. Mais les Shermans de renfort sont balayés et, malgré l'appui de l'artillerie, les Highlanders doivent se replier à la tombée de la nuit sous une pluie battante.

ANGLAIS

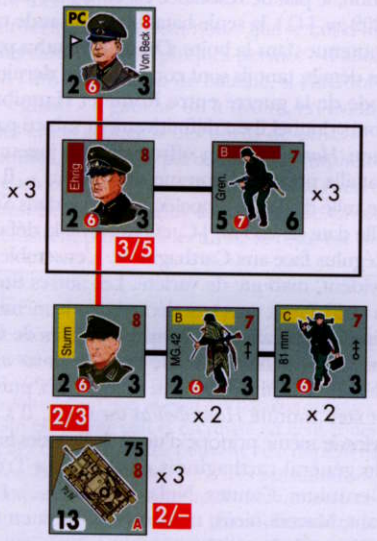
Fantassins du 8 Argyll and Sutherlands Highlanders.
Type des unités : Vétérans



Placement : Les Argylls se placent en premier dans les hexes < 8 sur la carte B et au sud de la rangée 09XX. Les chars entrent au tour 1 par la route 0901.

ALLEMANDS

Eléments d'un Kampfgruppe de la 16. Panzer
Type des unités : Vétérans



Placement : Les Allemands se placent sur la carte D dans les hexes < 8.

REGLES SPECIALES

- Une visibilité réduite de niveau 1 s'applique en raison de la pluie (VV 32).
- Les champs sont du terrain découvert et les règles de boue s'appliquent (VV 32).
- Le joueur anglais a deux missions d'artillerie moyenne.
- Les sections de chars sont indépendantes mais chaque joueur désigne secrètement un chef de section.

Initiative : Tour 1, + 1 au jet de dé allemand.

Durée : 8 Tours.

Conditions de Victoire : les Anglais gagnent s'ils ont au moins 6 pas d'unités d'infanterie (PC/Rifle/PIAT/2in Mtr) dans/adjacent au bâtiment de 2 hex. à la fin du scénario.

EPT II - N° 11

UN VENT MAUVAIS

A

Lancée en janvier 1945, en Alsace du Nord, l'opération « Nordwind » marque vite le pas. Une série de combats acharnés se déroulent néanmoins pour le contrôle des villages de la ligne de front. Le 17 janvier, des paras essaient ainsi de prendre d'assaut le village de Sessenheim. Ils prennent pied dans la bourgade avant d'en être chassés avec de fortes pertes par une contre-attaque américaine.

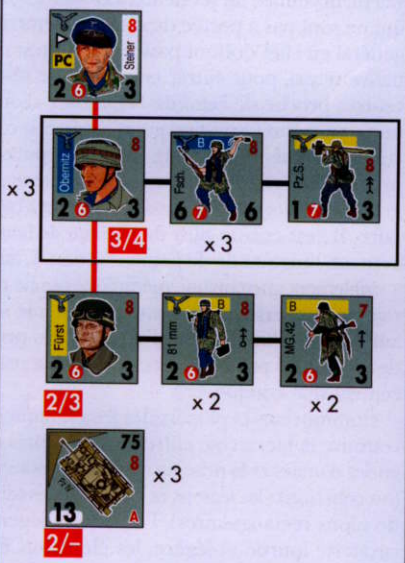
AMERICAINS

Eléments de la B Company, 232th Infantry Regiment.
Type de toutes les unités US : Ligne

Placement : la B Company se place en premier dans les hexs à l'ouest de la rangée 06XX comprise. Les Renforts entrent au Tour 4 par le bord ouest.

ALLEMANDS

Eléments du 21. Fallschirmjäger-Regiment et chars de la 21. Panzer.
Type des unités : Vétéran



Placement : Les Allemands entrent au Tour 1 par le bord est.

REGLES SPECIALES

- Placez les éléments de terrains suivants (VV 16) : 1a –1b en 1010-1108 et 2a-2b en 0810-0809.
- Les collines n'existent pas mais les Bois demeurent (1309-1409).
- Utilisez d'autres pions aux valeurs identiques pour la MG42 et les Panzerschreck manquants.
- Les sections de chars sont indépendantes mais chaque joueur doit noter secrètement un engin comme étant chef de section.

Initiative : Tour 1, Initiative allemande, Tour 2 : + 1 au jet de dé allemand.

Durée : 6 Tours.

Conditions de victoire : les Allemands doivent avoir, à la fin du scénario, au moins 3 Pas d'Unités d'Infanterie (PC/Fsch/PsK/MG 42) dans le Bâtiment de deux hexs qui doit être vide d'unités US.

ROME AT WAR : HANNIBAL AT BAY

L'HEXAGONE N'AURAIT-IL PLUS LA COTE ?

AVALANCHE PRESS vient de lancer, avec *Hannibal at Bay*, le premier titre d'une série de jeux important sur les batailles de la Rome antique, tant pour sa période républicaine que pour sa période impériale.

Frédéric BEY

Au même moment, GMT Games édite un jeu de carte sur Alexandre le Grand (*Battle Line*) et un habile internaute italien adapte *SPQR* au jeu de carte sur ordinateur (voir *Hoplites*, dans les pages Cyber Stratège) ! La victime la plus visible de ces tentatives de concurrencer la série *Great Battles of History* est sans conteste l'hexagone... Que dire maintenant des résultats ?

Rome at War, c'est le nom choisi par Avalanche Press Ltd pour sa série, se présente avec l'intention affichée de mettre en avant ses originalités : une carte composée de « quasi-carrés », aux quatre côtés légèrement déformés, pour les rendre moins réguliers, des livrets de scénarios avec des notes historiques différentes selon les deux camps (très pertinent !), des règles courtes (huit pages) et des parties qui le sont tout aussi (une demi-heure à trois heures). Derrière ces partis pris, qui semblent très forts, on peut se demander légitimement quel type de jeu nous est réservé ? Le créateur de *Hannibal at Bay* n'est autre que Stephen C. Jackson, qui a réalisé un grand nombre de scénarios et d'articles, sur la série *Great Battles of History*, pour le magazine *C3i*. Il est d'ailleurs le rédacteur en chef de la partie *GboH* de ce même magazine. Il semble que bon nombre des bonnes recettes de *SPQR* aient naturellement servi de source d'inspiration à Stephen Jackson. On peut s'attendre également à ce que les reproches qui sont souvent faits à *SPQR* (déterminisme de la conception, longueur des parties...) aient été entendus et corrigés, par le spécialiste qu'est Stephen Jackson, dans son travail sur *Rome at War*.

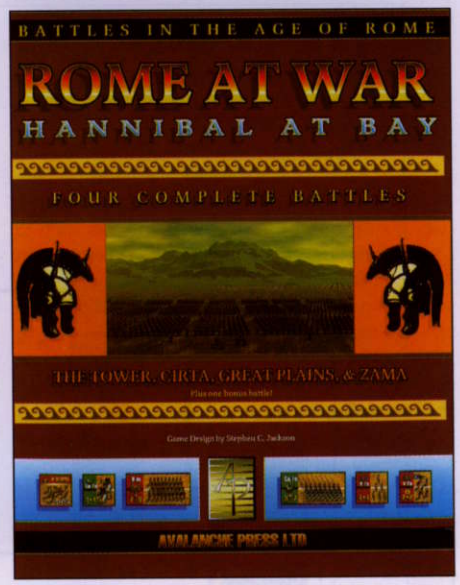
LE CONTENU HISTORIQUE

Hannibal at War comprend quatre batailles de la seconde guerre punique ayant toutes eu lieu en Afrique du Nord, lors des dernières années du conflit. On pourrait croire simplement en une volonté de cohérence spatio-temporelle et tactique des batailles simulées. En fait, il apparaît que ce choix est dicté par des impératifs principalement matériels. Avec deux cartes géomorphiques sur fond de désert et avec peu de pions (111), il est possible de couvrir sans problème ces quatre affrontements, au cours desquels les chefs qui s'y illustrèrent sont souvent les mêmes. La première bataille (*The Tower* – La tour) s'attache à une embuscade tendue en 204 av. J-C. par Massinissa, désormais allié des Romains, à la cavalerie carthaginoise d'Hannon. Vient ensuite la bataille des Grandes Plaines, où Scipion écrasa en 203 av. J.C. l'armée d'Hasdrubal Gisco, revenu d'Espagne. Cirta (203 av. J-C.) couvre un autre combat de cavalerie, entre Laelius et Massinissa d'un côté, et Syphax, le roi de Numidie, de l'autre. Enfin, le plat de résistance est constitué par Zama (202 av. J-C.), la seule bataille de « grande taille » contenue dans la boîte. On ne reviendra pas sur les détails, tant ils sont connus, de ce dernier épisode de la guerre entre Rome et Hannibal, au cours duquel il est définitivement vaincu par Scipion. *Hannibal at Bay* offre enfin aux joueurs une bataille présentée comme un « bonus ». Il s'agit de celle de Tunis (appelée Bagradas dans *SPQR*). Elle date de 255 av. J-C. et concerne la défaite de Régulus face aux Carthaginois. L'ensemble, c'est évident, manque de variété. Les autres titres de la série seront pourtant déclinés sur le même principe : les batailles de Trajan ou celles de César, etc. Le prochain titre de la série *Rome at War* demeurera sur le créneau des guerres puniques et sera intitulé *Hannibal at the Gates*. Il s'agira, selon le même principe d'unité de lieu, des batailles du général carthaginois en Italie (La Trébbie, Gerunium, Cannes, Nola, Herdonia...). Le suivant, Macedonicus, nous transportera en Grèce (Cynosephales, Pydna etc.).

UNE MÉCANIQUE SOLIDE

Le cœur des règles s'articule sur des principes très classiques de commandement des unités. Chaque armée possède sa pyramide hiérarchique, avec un général en chef et ses subordonnées. L'armée qui gagne le test d'initiative (jet de dé plus initiative du général chef) joue en premier. Il est alors possible d'activer un certain nombre de chefs subordonnés, commandant chacun une formation. Ce nombre est égal à l'initiative du général en chef moins un jet de dé. Il peut arriver qu'un tour se déroule sans activation, les chefs suprêmes ayant des initiatives inférieures à six, valeur maximale du jet de dé. Les subordonnés qui ne sont pas à portée de commandement du général en chef doivent passer par un test d'initiative réussi, pour entrer en action. Le résultat est très proche de celui de *SPQR*, le « momentum » en moins (activation jusqu'à trois fois consécutives du même général), bien qu'il puisse se produire le même phénomène ou presque, par le biais de tours sans aucune activation chez l'adversaire. Il l'est encore plus de *Champs de Bataille*, avec son tirage au dé de points d'action. L'auteur a visiblement cherché une mécanique qui ne pourrait être taxée de copie, pour arriver à une simulation qui est finalement d'un type très proche de ses illustres prédécesseurs, et cela n'est pas forcément une critique.

Comme dans la plupart des jeux antiques, on retrouve la hiérarchie entre les différentes catégories d'unités et la prise en compte de leur moral (ou cohésion) : les légions et les phalanges (dotées de pions rectangulaires), l'infanterie légère, la cavalerie lourde et légère, les éléphants et les tirailleurs (frondeurs, javeliniers, archers). Le fait d'avoir représenté les légions, comme les phalanges avec un pion rectangulaire double taille me paraît contestable. En effet, l'organisation manipulaire (et plus tard en cohortes) de l'infanterie lourde romaine, permettait justement d'éviter les problèmes de rigidité de la phalange, tout en ayant une puissance de choc comparable. Il est étonnant que cette notion de « phalange articulée » n'ait pas été prise en compte dans *Hannibal at Bay*. Une règle permet cependant à deux unités légionnaires adjacentes d'échanger leurs places. Cela reflète la façon dont les lignes de Principes venaient s'intercaler au travers de celles des Hastati pour les soutenir. La solution, qui a le mérite d'être simple, et somme toute assez réaliste.


BATTLES IN THE AGE OF ROME
ROME AT WAR
HANNIBAL AT BAY
FOUR COMPLETE BATTLES
THE TOWER, CIRTA, GREAT PLAINS, & ZAMA
AVALANCHE PRESS LTD

POURQUOI DES CARRÉS ?

Pour l'habitué de jeu d'histoire, la carte d'*Hannibal at Bay* est forcément une surprise : un terrain plat et désertique divisé en carrés. Pas le moindre hexagone à l'horizo ! Les unités se déplacent sur cette carte en fonction de capacités de mouvement standard : un pour les machines de trait, deux pour l'infanterie, trois pour les éléphants et quatre pour la cavalerie, les chariots et les chefs. Le mouvement peut se faire d'un car-

HOPLIX

Gilbert Fortuné, un créateur français de règles, nous a fait parvenir un exemplaire de son jeu *Hoplix*, qui reprend comme base les soclages *DBM* et certains éléments de sa règle *Kazar*. *Hoplix* se pratique, au choix, sur carte à grille hexagonale ou rectangulaire. Cette seconde version permet de jouer par messagerie électronique de façon très simple, en échangeant de simples fichiers issus d'un tableur. Les combats se résolvent sans dé, par la comparaison d'avantages tactiques obtenus par les différentes unités (soutien, débordement, facteur d'assaut, terrain, tir, appui, avantages spécifiques à certaines unités contre d'autres, infanterie légère contre éléphants par exemple). Le souhait du concepteur est de rapprocher autant que faire se peut jeu d'histoire et le jeu d'échec. Le plus intéressant est sans doute l'aspect « tout terrain » de ces règles, qui peuvent être utilisées avec des figurines, des pions ou jouées par e-mail. La période couverte va de l'Antiquité à la Renaissance.

Renseignements : gilbert.fortune@wanadoo.fr

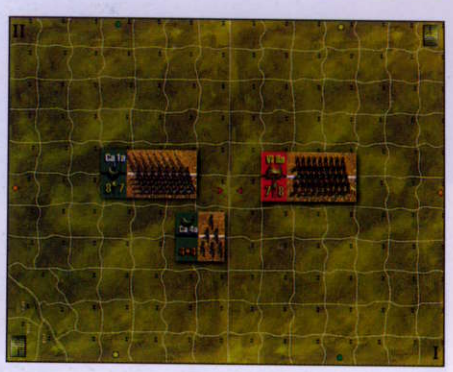
ré à l'autre, droit devant ou en diagonale, ce qui revient à restituer une des possibilités offertes par les cartes à hexagone. De la même manière, l'importance des prises de flanc est sauvegardée et géré sans le moindre problème avec ce type de carte. On peut légitimement se poser la question du pourquoi de ce recours à une carte avec une grille rectangulaire. La réponse est, selon moi, la même que pour les règles : un désir manifeste de se distinguer du modèle *SPQR*, sans en trahir les traits principaux.

Par certains aspects, le recours aux carrés présente de gros avantages. Par exemple, les unités d'infanterie lourde (pions rectangulaires de taille double) ne peuvent pas être disposées de n'importe quelle manière dans les cases délimitées sur le terrain. S'ils débordent des limites de celle-ci, c'est que ce positionnement n'est pas autorisé : simple et facile à vérifier.

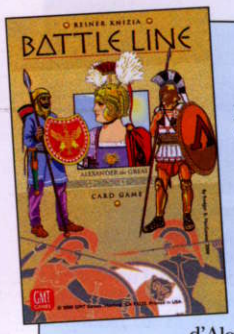
Avec des cases quasi-carrées, le repérage des zones de front, de flanc et d'arrière est lui aussi facilité. Les effets des prises de flancs sont gérés par une diminution de la force de l'unité en fonction de son type. Attaquées de flanc, les légions ne valent plus que 75% de leur valeur, les phalanges 25% et les barbares 50%. Si l'attaque se fait par l'arrière, on passe à une valeur de 50% pour les légions, 0% pour les phalanges et 25% pour les barbares. La supériorité tactique de la légion manipulaire retrouve quelques couleurs grâce à cette règle, et la lourdeur de la phalange y est confirmée. Plus étonnant, toutes les autres unités (toutes celles qui ne sont pas constituées d'infanterie lourde), se défendent normalement lorsqu'attaquées de flanc ou par l'arrière ! L'explication vient de l'échelle du jeu et de la capacité supposée des troupes légères et des cavaliers à se retourner rapidement pour faire face à une quelconque menace.

Pour terminer, on peut noter que le fait d'utiliser des cartes géomorphiques permet « d'allonger » à l'infini le champ de bataille, si l'affrontement « glisse » à gauche ou à droite, en évitant ainsi les effets artificiels des bords de carte.

Hannibal at Bay, en pariant sur la simplicité, s'avère un excellent jeu d'initiation aux guerres antiques. Seules les règles de charges de cavalerie nécessitent plusieurs lectures, le reste est très facilement assimilable dès le premier essai. Avec peu de pions et surtout sans le moindre marqueur (les pertes sont prises en compte en retournant les pions ou en utilisant de nouveaux pions plus faibles), le déroulement des parties est fluide. Sans avoir l'ambition, ni le génie de *SPQR* et consorts, *Rome at War* s'annonce comme une série intéressante et d'une bonne précision historique. A suivre de près ! ❐



Note : Errata disponibles sur **http://www.grognard.com**



BATTLE LINE

Battle Line (GMT Games), paru il y a deux mois, est un jeu de carte sur fond d'histoire, plus qu'un véritable jeu de simulation historique. Les batailles y sont modélisées et standardisées. On ne simule pas une bataille précise, mais un affrontement entre deux armées typiques de l'époque d'Alexandre le Grand. Les qualités requises pour l'emporter sont un sens aigu de la tactique et une bonne dose de réflexion. Bien que *Battle Line* s'éloigne assez radicalement de jeu d'histoire, la conception des règles et le matériel de jeu (cartes) donnent un bon aperçu des batailles antiques. Le terrain est réputé plat et est divisé en neuf zones artificielles dans lesquelles peuvent être déployées les cartes. Les illustrations sont très satisfaisantes, mais l'importance du commandement complètement ignoré, à l'exception du rôle d'Alexandre le Grand lui-même. Contrairement au jeu de cartes *Hoplites* (voir pages CyberStratège), la seule période couverte est celle du jeune roi de Macédoine, ce qui limite très notablement la variété des parties.

ROME AT WAR

Hannibal at Bay est un Jeu en anglais édité par Avalanche Press.

Qualités : Alternative simple mais crédible à *SPQR* ou *Champs de Bataille*. Jeu facile et rapide, temps des parties raisonnables. Prélude d'une série ambitieuse. Matériel luxueux et de qualité.

Défauts : Aspect surtout cosmétique des innovations les plus frappantes (carrés à la place d'hex.), peu de variété des batailles, pas de vraies innovations. Graphisme moyen des pions.

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 35 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499 F - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 499F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88

LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

N FRANÇAIS
URE WISH EDITIONS
rmûl
opa Universalis 320
Parisia 380
Grande Guerre (14-18) 320
ayla 1917 (ziplock) 480
270

UX DESCARTES
me D.B. Normandie 150
llisation 299
Havoc 210
Le chateau des Templiers 162
Samourai 224
Vikings 254
n Bien Phu 139
Grande 265
nd Land 150
nds Stratèges 299
nnibal 235
rkov + Rostov 275
sk 218
ge de la Renaissance 299
le Big Horn 260
haradjah 209
diterranée 275
skva 218
ci 180

IFLAM
lka
Alles de la Gloire 235
ch Frankreich 235
oli 1797 315
unito 315
Q.G. 315
Elephant de guerre 315
Consuls 105
Les victoires de Pyrrhus 105
lingrad "Uranus" 219
n Kippour 235

SIT
ca 1880 250
eca 289
ckamauga 1863 255
1806 299
6 Jours de Gloire 215
batailles de Pharaon 285
L edition Napoleon 325
houraï & Katana 285
sburg 1863 255
ory 289
terloo 299

TOIRE & COLLECTIONS
Bonaparte à Napoleon 69
Liste d'armées 1805-1811 (DBN) 69
Liste d'armées 1812-1815 (DBN) 69

N ANGLAIS
STRALIAN DESIGN GROUP
rd in Flames Deluxe 990
rd in Flames Classic 509
WF, Deluxe Rules 149
WF, Deluxe Update 375
Planes in Flames 185
Ships in Flames 235

- Africa Aflame 139
- Africa & Asia Aflame 235
- WiF, Annual 94/95 155
- WiF, Annual 98 195
- Corsair Planes in Flames (Kit) 125
- World in Flames Companion CD 320
- Patton in Flames Boxed 509
- WiF 2000 Update 450

ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
- Annual 91 175
- Annual 92 175
- Semi Annual 93 A 175
- Semi Annual 93 B 175
- Annual 97 250
- Code of Bushido 499
- Croix de Guerre 440
- Gung Ho 579
- Hedgerow Hell 290
- Kampfgruppe Peiper II 460
- Last Hurrah 250
- Paratrooper 299
- Partisan 229
- Pegasus Bridge 375
- West of Alamein 579

Critical Hit
All American : Gamers Guide 99
Arnhem to the Third Bridge 269
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 80
Red Steel : Kishinev 95
Scotland the Brave 245
The Invasion of Italy 130

AVALON HILL
Attack subs 145
Axis & Allies Europe 135
Battlecry 125
Bitter Woods 175
Breakout : Normandy 209
Britannia 79
Colonial Diplomacy 75
Diplomacy 79
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 84
Empire in arms 84
Flat Top 95
Guadalcanal 145
Guerilla 255
Here Comes the Rebels 205
Israeli Defence Force (IDF) 84
London's Burning 79
Mustangs 235
Panzerblitz 99
Republic of Rome 259
Stonewall in the Valley 225
Stonewall Jackson's Way 235
We the People 209

VICTORY GAMES
Central America 135
Leatherneck (Battle Hymn) 235
Third Fleet 235
Tokyo Express 375
- Total East Front Pack 115
- Total Pacific Theatre Pack ! 125

Heat of Battle
High Ground 235
Multi-Man Publishing
ASL Rules - 2nd Edition 459
Beyond Valor - Red barricades 599
A GI's Dozen Scenarios 115
ASL Journal #1 189
ASL Journal #2 279
A Bridge too Far 549
Blood Reef : Tarawa 549
Doomed Battalions 549

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Borodino - Eagles of the Empire 295
Eylau - Eagles of the Empire 345
Friedland - Eagles of the Empire 295
Great War at Sea : Mediterranean 460
Great War at Sea : North & Baltic Seas 560
Great War at Sea : Russo-Japanese 389
Great War at Sea : Plan Orange 305
Great War at Sea : Plan Black 335
Great War at Sea : SOPAC 399
Great War at Sea : Spanish Am. War 425
Hannibal at Bay : Rome at War 409
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Panzer Grenadier 185
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 325
Red Steel : Kishinev 325
Scotland the Brave 235
The Invasion of Italy 309

Landships 190
- Infernal Machines 455
Lee Takes Command 449
Leuthen 425
Mississipi Fortress 260
Napoleon at Leipzig 255
Operation Spark - Leningrad 415
Prelude to Disaster (WWII) 490
Regulations of the Year XXII 439
Summer Storm 1863 389
- The Devil's to Pay (scenario) 409
The Army of the Heartland 295
The King's War 205
The Speed of Heat 305
The War for the Union 349
War without Mercy
Zorndorf «7 years war» 265

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 215
East Front 255
- Euro Front 419
- Volga Front 265
Napoleon 290
Pacific Victory 410
Quebec 1759 285
Sam Grant 370
War of 1812 285
West Front 460
- Med Front 299

DECISION GAMES
Across Suez 209
Antietam Campaign 225
Battle for Germany 275
Battle for the Ardennes N.D.
Blue & Grey 155
Cobra 155
Close Action : Fighting Sail 355
Command at Sea 455
- Rules 150
- Scenario 109
- Ship data 139
- No Sailor but a Fool 209
- Supermarina II 139
Supermarina I : Command at Sea II 445
- Scenarios 120
- Data annexes 139
Emperor Returns 185
Flint & Steel 225
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 459
- Player's Handbook 79
- Naval Review 1997 159
- Naval Review 2000 185
- Sea of the Dragons 155
- White Ensign 299
Iena 270
La bataille d'Albuera 270
La bataille d'Español-Talavera 330
La bataille de Coruña 519
La bataille de Ligny 395
La bataille de Lutzen 325
La bataille de Mont St. Jean 395
La bataille de Mont St. Jean Deluxe 325
La bataille de Wavre 245
• La bataille d'Orthez 515
Landships 380
- Infernal Machines 219
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 335
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWII) 235
Regulations of the Year XXII 145
Summer Storm 1863 595
• - The Devil's to Pay (scenario) 139
The Army of the Heartland 410
The King's War 299
The Speed of Heat 395
The War for the Union 329
War without Mercy 410
Zorndorf «7 years war» 145

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 389
East Front 469
- Euro Front 299
- Volga Front 185
Napoleon 299
Pacific Victory 515
Quebec 1759 285
Sam Grant 370
War of 1812 285
West Front 460
- Med Front 299

DECISION GAMES
Across Suez 119
Antietam Campaign 279
Battle for Germany 135
Battle for the Ardennes 309
Blue & Grey 279
Cobra 255
Emperor's First Battles 279
Empires at War 285
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 109
Four battles of the Ancient World II 299
Four battles of the Ancient World III 409
Leningrad 125
Lords of the Sierra Madre 380
Napoleon First Battle 239
Napoleon's Last Battles 255
Nuts ! North 190
Nuts ! South 315
Over the Top 270
Rebels & Redcoats I 285
Rebels & Redcoats II 285
Seven Days Battles 235
Sun Never Sets 339
The '45 209
The Alamo 155
The Forgotten War (Korea) 409
Thirty Years War Quad 299
Totaler Krieg Player Guide 155
War of the Rebellion 265
World War One 135

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
Empire 265
Chef de Bataillon 239
Command Decision III GRD
- Command Post 4 ou 5 (pièce) 49
- Command Post 10, 11 ou 12 (pièce) 69
- Command Post 13 ou 14 (pièce) 69
Red Baron 130
Revenge 165
Sons of the Desert 109
The Normans 70
The Successors (Ancient empire) 75
Warfare in the Age of Discovery 165
Warfare in the Age of Reason 2nd Ed 169
- Campaigns in the Age of Reason 109
Warpaint (US Wild West Rules) 109
Wings of Fire 129

FRESNO GAMING
Defiant Holland (Ziplock) 140
Kasserine (Ziplock) 95
Remagen (Ziplock) 105

THE GAMERS
A Frozen Hell 580
Champion Hill 330
Force Eagle's War 255
Gaines Mill 345
Marengo 289
Matanikau : Guadalcanal 42 299
This Hallowed Ground 895
Yom Kippur 350

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Austerlitz 1805 495
Barbarossa Army Group Center 495
• Barbarossa Army Group North 749
Battle Line Card Game 179
Battles for North Africa 599
Tactica Medieval Rules 299
Britain Stands Alone 285
Caratacus (Caesar) 150
Cataphract 199
Crisis : Sinai 1973 299
Diadochi (Alexander) 409
Eight Air Force 125
Fast Fic People 2nd edition 380
Invasion Sicily 239
Ivanhoe 255
Jugurtha (Caesar) 190
Julius Caesar 190
Lost Victory 315
Operation Shoestring : Guadalcanal 285
Phalanx (Alexander) 285
Player's Guide to SPQR 235
Risorgimento 1859 339
River of Death 209
Salamis 155
Saratoga 409
Silver Bayonet 259
Simple Great Battles of History 155
SPQR Rules 2nd edition (Ziplock) 265
SPQR Update Kit (Ziplock) 90
Tigers in the Mist 135
Triuph & Glory 299
Ukraine '43 480
Veni, Vidi, Vici 295

GRD
Balkan Front 369
Second Front 335
Storm over Scandinavia 899
The Damned Die Hard : 1941 530
The Urals 409
War in the Desert 135
War of Resistance 719

IVY STREET GAMES
At all Hazards 759
Stonewal at Cedar Mountain 230
Williamsburg 1862 175

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 185
Clash of the Titans : Kursk 43 309
Drive to the Baltic 355
East Wall : Battle for the Dnepr 239
Fields of Glory 269
In Flanders Fields - 1915 275
Iron Bottom Sound II 299
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 449
Royal tank Corps 355
Triumphant Return : Liberation 285
Turning the Tables 239
Velike Luki 255
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 270

OPERATIONAL STUDIES GROUP
Bonaparte in Italy 320
Napoleon at Bay 385
The Emperor's War, 1805-1815 385

QUANTUM
Speargrind Armor Rules 175
- Across the Sands (Scenarios) 119
- Crossfire (Scenarios) 119
- White Star Rising 119
Tactica Ancients Rules 125
Tactica Medieval Rules 160

SCHROEDER PUBLISHING
Serbia & Romania 339
Tannenberg & Galicia 355
The Schlieffen Plan 255

SIMTAC
Alexandria 1801 379
Saguntо 249
Las Anapiles 560

WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles 165
- Armies of Antiquity 85
- Chariot Wars 109
- Fall of the West 139

WRG
Règles 7ème rév. -3000/1485 (Français) 65
Rules -3000/1485 65
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 69
Rules 1420-1700 65
Rules 1685-1845 65
Rules 1950-2000 65
- Seven years war army lists 90
De Bellis Renationis 1 : 1 299
- De Bellis Civile 1644-45 480
DBF De Bellis Fantasticus 295
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 85
- Army List Book II : -500 / 476 75
- Army List Book III : 476 /1071 135
Armies & Enemies of the Crusades 189
Armies of the Middle Ages Vol.1 210

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 99
Langstreet Assault 265
Seakrieg 4th ed. 175
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 259

WWW
Lawrence of Arabia 180
1944 : The Second Front 205
Run Silent, Run Deep 250
Scratch One Flat Top 195

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 140
- Blow Bugles Blow 140
Air - Cav 275
Air & Armor 299
Axis and Allies 449
Battleground WWII 355
• - Men of Honor 285
Bodyguard Overlord 239
Bloodiest Day (Antietam) 255
Combat : Normandy 270
Combat : Stalingrad
Desert Victory 320
Fateful Lightning 385
Fields of Honor 385
Fire & Fury Civil War Rules
- Great Western Battles 175
- Great Eastern Battles 119
In the Name of Glory (3rd Edition) 119
Johnny Reb III 119
Killer Kottanas 125
Modern Spearhead Miniature Rules 160
Morsecode
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Once Upon in the West Indies 60
Patriots & Loyalists Rules 125
Rebel Yell 295
Samurai Swords 335
Seven Seas of Victory 175
Shaka, Napoleonic Rules 135
Shipbase III (IBM PC) 349
The Battle for Dresden, 1813 255
The Whites of their Eyes 149

MAGAZINES
Art of War #22 18
Art of War #29 20
C3I # 5, 6 ou9 (pièce) 54
C3I #12 99
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 110
Command 30 (Across the Potomac) 120
Command 34 (Death & Destruction) 240
Command 35 (Mason -Dixon) 240
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War In Near East) 185
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (The Meuse - Argonne) 155
Command 52 (Gruenwold) 155
Command 53 (Iron Dream) 139
Europa News 41, 42, 58, au 66 (pièce) 55
Europa News 54, 56, 63, 65 ou 67(pièce) 49
Europa News 68, 69, ou 70 (pièce) 55
Europa News 72 ou 73 (pièce) 65
Europa News 74 65
• Europa News 75 60
• Europa News 76 60
Strategy & T. #140 (Objectif Tunis) 140
Strategy & T. #142 (Tarawa) 109
Strategy & T. # 143 (Rio Grande) 109
Strategy & T. #144 (Chad) 109
Strategy & T. #148 (Copredy Bridge) 109
Strategy & T. #152 (Case Green) 95
Strategy & T. #153 (Zama - Felix) 109
Strategy & T. #155 (Anzio) 109
Strategy & T. #160 (Medwar) 105
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #172 (Molotov's War) 115
Strategy & T. #180 (Western Front 14) 155
Strategy & T. #182 (Balkans 41) 185
Strategy & T. #190 (Chongchon 1950) 139
Strategy & T. #194 (Murmansk 41) 189
Strategy & T. #196 (Vietnam) 150
Strategy & T. #198 (Battles of verdun) 139
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 149
Strategy & T. #200 (Foreign Legion) 229
Strategy & T. #201 (Crimean War) 159
Strategy & T. #202 (Invasion Taipei) 159
• Strategy & T. #204 (Austria Hungary) 145
The Skirmisher #1 165

Les nouveautés parues entre le 02/02/01 et le 22/03/01 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

Toutes les nouveautés

LES NOUVEAUTÉS de ce mois concernent l'Empire, une période toujours aussi populaire sur nos tables, et la Seconde Guerre Mondiale avec deux règles qui nous viennent des USA.

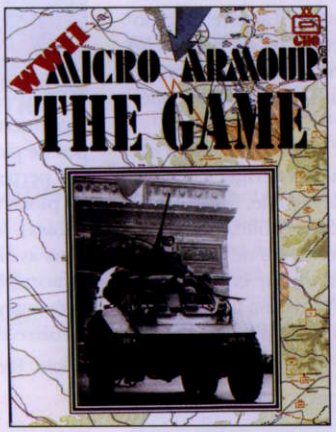
Jean-Philippe IMBACH

RETRAITE D'ALLEMAGNE HANAU 1813

L'Empire est une période formidable où les uniformes sont colorés à souhait. Et, parmi la multitude de nations qui participe à l'épopée napoléonienne, la Bavière est l'une de celles où les uniformes sont les plus originaux. De fait, les casques à chenille et le bleu ciel des fantassins bavarois passent rarement inaperçus sur nos tables. Or, les batailles auxquelles ces valeureux combattants participèrent en nombre ne sont pas légion. Hanau est l'une d'entre elles et, qui plus est, elle oppose les Bavarois à une armée française où les troupes de la Garde ont la part belle. Vous l'aurez compris, Hanau fait partie de ces batailles rangées qui se doivent d'être reconstituées.

Mais, jusqu'ici, à moins de pouvoir accéder aux archives du SHAT, la documentation sur cet épisode manquait cruellement. Le nouveau livret de Diégo Mané vient combler cette lacune et présente un historique rigoureux et précis de l'événement. Une fois de plus, il faut souligner le remarquable travail de synthèse effectué par cet auteur lyonnais. La qualité intrinsèque de l'ouvrage est grande et, par bonheur, les caractéristiques des troupes, données pour la règle Les Trois Couleurs, peuvent être très facilement adaptées à d'autres systèmes de jeu. Comme à l'accoutumé, le livret est en noir et blanc, comporte soixante-dix pages et est illustré de nombreuses cartes et gravures.

Cette nouvelle production traite également des combats de Kösen et Freiburg, épisodes moins connus de la campagne, où une fraction de troupes française fait front, dans un cas pour protéger le flanc, dans l'autre les arrières, de la Grande Armée qui bat en retraite après le désastre de Leipzig. Quant au choc de Hanau, il



se produit quand les Bavarois commandés par le présomptueux de Wrède tentent de stopper l'armée française qui retourne chez elle. Nos anciens alliés se font promptement culbuter et l'armée du « Petit Caporal » peut atteindre le Rhin sans encombre. Auriez-vous mieux fait que de Wrède ? À vos figurines et relevez le défi !

Retraite d'Allemagne Hanau 1813, historique et scénarios pour la règle ***Les Trois Couleurs***. Publiés par Diégo MANE, 126 rue Mazenod, 69003 LYON. Prix : 125 F franco.

WWII MICROARMOUR THE GAME

Cette nouvelle règle nous vient en droite ligne de la maison GHQ qui produit à ce jour, au 1/285, parmi les plus belles figurines de véhicules pour la Seconde Guerre Mondiale. De fait, vous l'aurez deviné, cette règle est prévue pour jouer avec ces figurines là : vous ne trouverez pas de propositions de soclage pour des échelles plus grandes, du 10 au 25 mm, en passant par les très populaires 15 et 20 mm. Ce petit bémol mit à part, il faut reconnaître que la présentation de la règle est très réussie : le luxueux livret de 132 pages est très clairement présenté et comporte de nombreux diagrammes d'explication.

Je vous rassure, les règles n'occupent qu'une petite vingtaine de pages, tout en étant assez complètes (le génie et l'aviation ne sont pas oubliés). Vous trouverez ensuite une autre vingtaine de pages de caractéristiques pour le matériel des différents belligérants, puis plus de cinquante pages sur l'organisation des troupes, et, pour finir, une série de scénarios. Le livret couvre l'ensemble du conflit mondial et vous découvrirez des renseignements non seulement sur les principaux participants, mais aussi sur les « petits » : Belgique, Pologne, Roumanie, Hongrie, etc. L'échelle de représentation est très classique : un modèle représente quelques véhicules (trois à six) et un élément d'infanterie correspond à une section de trente à cinquante combattants. Enfin, un pouce sur la table équivaut à environ cent mètres.

Lors de la conception, la jouabilité a prévalue et les mécanismes de jeu sont somme toute assez novateurs. Le tour de jeu mêle intelligemment phase de mouvement, phase de tir direct et indirect, etc. Le concept principal est la « cohésion », qui représente à la fois l'aptitude d'une troupe à comprendre un ordre, l'exécuter, prendre des initiatives, rallier, etc. Cette cohésion, qui peut varier de 9 (pour les très mauvais) à 18 (les meilleurs) se teste avec 1d20 modifié par des facteurs tactiques. Les combats se résolvent avec 2d6 et les résultats possibles sont la perturbation, la désorganisation ou l'élimination d'un élément adverse. Bref : du « classique ». Le seul reproche concerne l'absence totale de test de moral au niveau d'une unité : une compagnie décimée peut continuer à combattre jusqu'à son dernier élément !

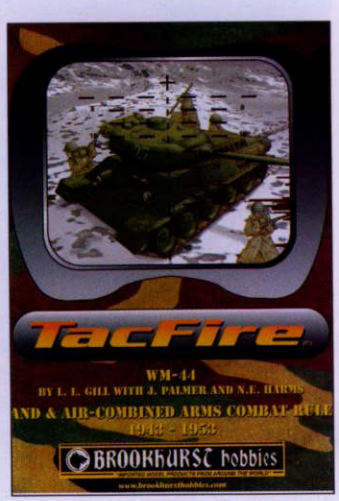
WWII Micro Armour : The Game est une règle où l'esprit ludique est très présent. Elle est bien présentée, facile à assimiler, complète, mais malheureusement en anglais et d'un coût un peu élevé.

WWII Micro Armour : The Game, règle pour simuler, au 1/285, les combats de la Seconde Guerre Mondiale. Publiée en anglais par GHQ. Prix indicatif : 300 F.

TACFIRE

Cette règle américaine est présentée sur la forme d'un classeur regroupant environ cent vingt pages en noir et blanc et huit feuilles cartonnées pour les résumés et les aides de jeu. L'échelle de réduction est d'un modèle pour deux ou trois véhicules réels et un élément d'infanterie pour une vingtaine de combattants. Il est possible de jouer avec des figurines à toutes les échelles « classiques », du 1/300e au 25 mm. Le premier point marquant est l'utilisation d'une grille hexagonale pour la surface de jeu. Comme toujours en pareil cas, les hexagones – dont la taille varie en fonction de l'échelle des figurines – facilitent les déplacements et réduisent les « pinaillages », mais donnent un aspect « jeu sur carte " que l'on aime ou pas, suivant les goûts.

Les règles sont très complètes et précises. Vous trouverez par exemple un paragraphe sur les interrogatoires de prisonniers, qui peuvent permettre d'obtenir des informations sur des unités adverses camouflées. La nuit, vous pourrez aussi repérer les mouvements ennemis au bruit des moteurs, etc. Notons encore des paragraphes sur les parachutistes, les partisans, les snipers, les assauts amphibies, les cyclistes, les skieurs, les combats entre chasseurs pour obtenir la suprématie aérienne (en plus des bombardiers et des avions d'attaque au sol), etc.



Bref, les soixante-dix pages de règles ne sont pas de trop pour détailler tous les cas possibles. Heureusement, elles sont présentées de manière très claire, très didactique et il est facile de retrouver des points particuliers. Notez aussi la présence d'un système pour générer rapidement des scénarios.

Les annexes sont impressionnantes. Vous y trouverez une description très détaillée de l'organisation des différentes unités. Le seul regret est que cette organisation, comme l'ensemble de la règle, ne traite que du « front ouest, fin de guerre » : vous aurez donc moultes informations sur les Britanniques, les Américains, les Soviétiques et bien sûr les Allemands, de 1943 à 1945, mais c'est tout. Par exemple, vous trouverez la liste de toutes les brigades ou divisions de Panzer en 44-45, toutes celles de Panzergrenadiers et toutes les unités indépendantes de Tigres, avec, pour chacune, la liste des unités organiques qui la compose.

Dans *Tacfire*, Les mécanismes de jeu sont à la fois classiques et très précis. Le rendu historique a clairement pris le pas sur l'aspect « jouabilité », c'est un choix. Cette règle comblera les amateurs qui recherche un système permettant un rendu « fin » du combat de la dernière guerre, au détriment, il est vrai, de la rapidité de jeu.

Tacfire, règle pour simuler les combats de la Seconde Guerre Mondiale. Publiée en anglais par Brookhurst Hobbies. Prix indicatif : 300 F.

Remerciements à Philippe Lempereur.

DERNIERE MINUTE !

Après de longs mois d'attente, la nouvelle version de *DBA* est sortie. Les changements sont nombreux par rapport à la précédente version, la « 1.1 », qui date tout de même de 1995. Nous vous présenterons une analyse détaillée de cette « 2.0 » dans notre prochain numéro.

HOSINGEN 1944

Scénario SA

Antoine BOURGUILLEAU

Alors que le Quartier Général Allié se persuade en cette fin d'année 1944 que les Allemands ne disposent plus de la moindre capacité offensive, l'état-Major allemand met un point final à la planification de la dernière attaque de l'histoire du Reich. Comme en 1940, Hitler à choisit le secteur des Ardennes où se reposent plusieurs divisions d'infanterie américaines, rudement éprouvées lors des combats de la forêt de Hürtgen. Les renseignements dont dispose le QG de la 28e Division d'Infanterie US, commandée par le Général Troy Middleton, sont plutôt encourageants : les Allemands qui lui font face ne disposeraient en fait d'artillerie que de deux pièces hippomobiles. À la vue du barrage massif qui dégringole sur ses positions le matin du 16 décembre 1944, un officier de la 28e Division grommelle : « ils doivent tuer ces chevaux à la tâche ! ».

L'attaque allemande sur Hosingen. Allemands et blindés *Battlefront*, Américains *Essex*, peinture Edgar André, photo Nicolas Stratigos.

Le Scénario

Dans la lignée du scénario proposé dans les règles de *Battlefront : WWII*, il oppose une compagnie du 110e Régiment d'Infanterie US à l'attaque désordonnée mais massive d'un bataillon de la 26e Volksgrenadier Division. Cette division allemande est issue de la 26e Division d'Infanterie, qui a été presque entièrement annihilée sur le front Russe. Commandée par le Général Heinz Kokott (on ne rit pas !), ré-équipée et avec ses effectifs remis à flot, elle est le fer de lance de la poussée sur le sud du front des Ardennes.

Ordre de bataille

Américains : (tous 2/2, sauf le Génie : 2/3)
- 1 x Commandant PM
- 3 Groupes avec chacun : 2 x FSA, 1 x LMG
- 1 MMG(GI)
- 1 MMG (GI)
- 1 Groupe du Génie avec 2 x PM et 1 x LMG

Allemands : (1re Cie 2/2, 2e Cie 1/2)
Chaque compagnie est organisée ainsi :
- 1 Commandant PM
- 4 Groupes avec chacun 1 x F, 1 x FA, 1 LMG

Le commandant de la 1re compagnie fait fonction d'observateur d'artillerie pour trois obusiers de 105mm.

Renforts :

Alliés : Au 5e Tour : 2 Sherman 75mm. Expérimenté (BF), 2/2 (SA). Arrivent par le bord ouest.

Allemands : A partir du deuxième tour : lancez un dé à 6 faces. Sur un 6, une troisième compagnie de Volksgrenadiers entre en jeu. Ajoutez 1 au résultat du dé à chaque tour passé (entrée automatique au 7e tour). Quand la compagnie entre, jetez un autre dé : 1-3, elle arrive par le point A (au nord), 4-6, elle arrive par le point B (au sud). Cette compagnie de Volksgrenadier est organisée comme les autres, avec le moral de la 1re Compagnie (Expérimentée ou 2/2).

Au 3e Tour : 1D6-2 Pz IVH de la 2e Panzer arrivent par l'est. Moral : Vétéran (BF) ou 3/2 (SA). Sur un résultat de 1 ou 2, pas de chars pour l'Allemand !

ORDRE DE BATAILLE POUR BATTLEFRONT WWII

Américains

- **1re Compagnie du 1er bat /110e d'Infanterie US.** Moral : Expérimenté
  - 1 x Commandant (US19)
  - 9 x Infanterie (US18) dont 3 équipés de Bazookas
  - 1x LMG (US22)
  - 2x MMG (US23)
- **Détachement du Génie attaché à la compagnie.**
  - 3 x Génie (US20)

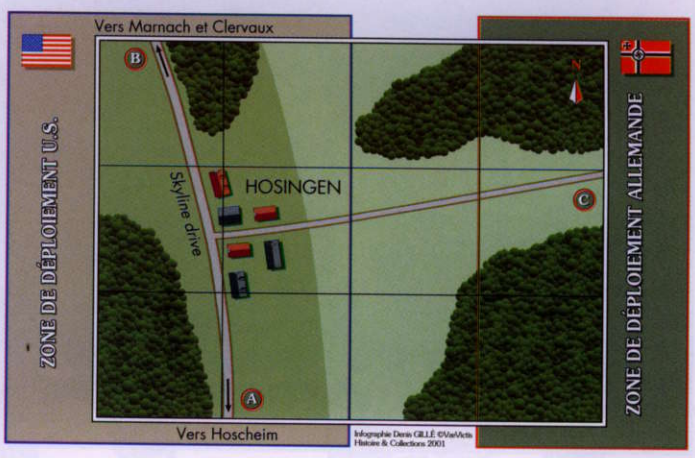
Allemands

- **1re Cie du 77eKG/26e Volksgrenadier** Moral : Expérimenté
  - 1x commandant ;
  - 3x Infanterie (GE44) avec Panzerfaust.
  - 4x Infanterie avec Sturmgewehr (GE45)
  - 2x LMG (GE49)
- **2e Cie du 77eKG/26e Volksgrenadier** Idem 1re compagnie, mais moral : Entraîné. Attaché à une des compagnies
- 1 x Observateur d'artillerie (GE48)
- 3 x Obusiers de 105mm (hors table).

Placement

Américains : La compagnie du 110e d'Infanterie ainsi que le Génie doivent être placés dans le village ou dans les bois au nord et à l'ouest de celui-ci. Les unités dans le village sont considérées comme « embusquées » pour *Battlefront*. Il est préférable d'utiliser le placement caché. Les unités placées dans les bois doivent se trouver au moins à 10cm du bord de la table.

Allemands : Les compagnies de Volksgrenadiers peuvent se déployer dans les bois où sur la route. Les renforts peuvent arriver sur la route ou dans un rayon de 10cm de part et d'autre de celle-ci.



Objectif

La partie se déroule en 10 tours. Pour gagner, les Allemands doivent être en possession du village à la fin de la partie. Pour obtenir ce résultat, il ne doit pas y rester un seul Américain non démoralisé. Tout autre résultat est une victoire Américaine.

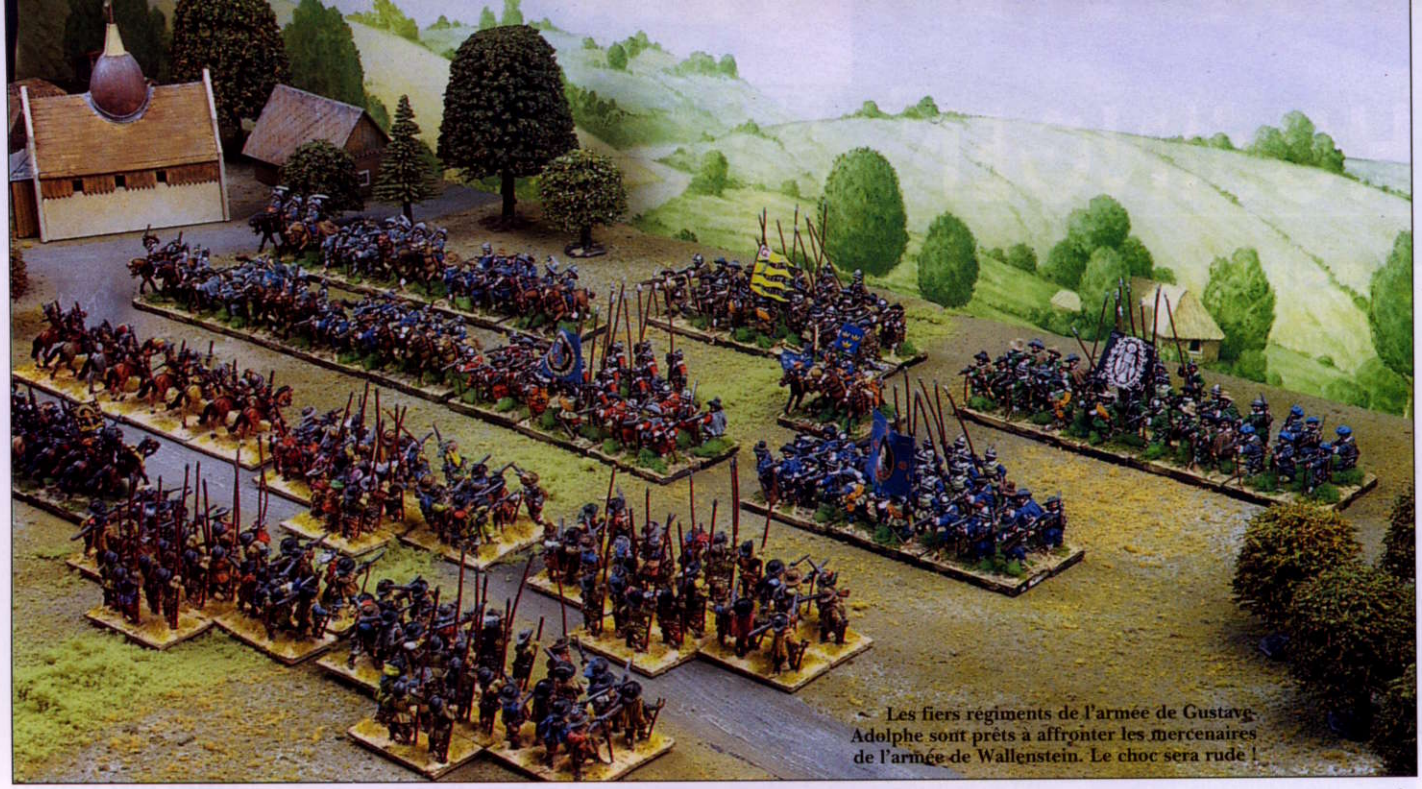
Terrain

Battlefront : Les bois sont « dense/soft », les habitations « dense/hard ».

Section d'Assaut : Les bois et les habitations sont Td/Ad.

Epilogue

Le 26e Volksgrenadier se lance à l'assaut de Hosingen, alors qu'il lui a été recommandé d'éviter d'attaquer les zones bâties. La garnison oppose une résistance farouche aux assauts furieux des Allemands. Mais au nord comme au sud, le 110e finit par plier et la garnison décroche, avant d'être encerclée. Seuls quelques hommes rejoindront le QG divisionnaire à Wiltz. Par leur ténacité, ils ont retardé pendant de précieuses heures l'avance allemande en direction de Bastogne. La bataille des Ardennes est déjà perdue pour les Allemands. ❐



Les fiers régiments de l'armée de Gustave-Adolphe sont prêts à affronter les mercenaires de l'armée de Wallenstein. Le choc sera rude !

« GOTT MIT UNS ! »

LA BATAILLE DE LÜTZEN, 16 NOVEMBRE 1632

DEPUIS DEUX ANS, Gustave-Adolphe, roi de Suède, chevauche en Allemagne, volant de victoire en victoire. En ce matin brumeux, à la tête de l'armée protestante, il se lance à l'assaut des lignes catholiques dressées en bataille près de la petite ville saxonne de Lützen…

Jean-Philippe IMBACH

Revenons quelque temps auparavant pour comprendre comment les deux armées se retrouvent en Saxe pour cette bataille rangée. La campagne de 1632 débute par un désastre pour les forces impériales : le général en chef d'origine flamande, Johann Tserclaes, comte de Tilly, fidèle serviteur de l'empereur Ferdinand II, est mortellement blessé en combattant les Suédois.

La perte est rude d'autant plus que le personnage était tout à la fois simple, compétent, dévoué et désintéressé. La mort dans l'âme, Ferdinand II est obligé de rappeler Albrecht Wenzel Eusebius von Wallenstein, duc de Friedland, mis à l'écart en septembre 1630 sous la pression des princes de la Ligue catholique qui s'inquiétaient du pouvoir toujours grandissant du personnage.

WALLENSTEIN, UN ENTREPRENEUR AVISÉ

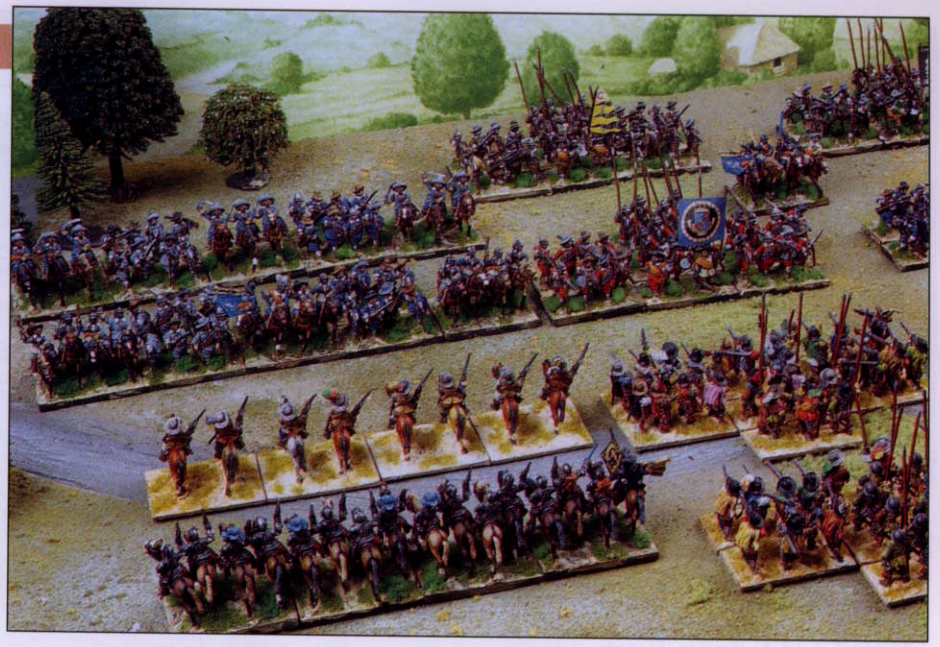
Attardons-nous quelque peu sur le parcours atypique de cet homme hors du commun. Le petit Albrecht naît en 1583 dans une famille noble protestante de Bohème. En 1606, il se convertit au catholicisme, plus par ambition que par conviction. Trois ans plus tard, il épouse une riche veuve qui a le bon goût de décéder quelques années plus tard lui laissant une immense fortune. Lors des évènements de Bohème, au tout début de la guerre de Trente Ans, il est l'un des rares nobles du pays à rester fidèle aux Habsbourg. Ferdinand ne l'oublie pas et le remercie largement en lui donnant d'immenses propriétés confisquées aux rebelles.

Wallenstein transforme son domaine du nord de la Bohème en un vaste entrepôt militaire et se spécialise dans ce rôle « d'entrepreneur militaire » où il excelle. En effet, les gouvernements sont en général trop pauvres pour solder directement des armées entières. Ces entrepreneurs prennent donc à leur charge, sur leurs fonds propres, le recrutement et l'entretien des troupes... et négocient ensuite les remboursements avec les souverains. Soit ils se font rémunérer en monnaies sonnantes et trébuchantes, soit en titres de noblesse accompagnés des territoires associés pris à l'ennemi. Ainsi, Wallenstein reçoit la principauté silésienne de Sagan en 1627, le duché de Mecklembourg et le titre d'amiral de la « mer Océane et Baltique »en 1629. Les entrepreneurs se payent aussi à coup de contributions « volontaires » fournies par les villes ennemies. Bref, Wallenstein accumule rapidement une fortune colossale, tant foncière que fiduciaire.

L'armée de Gustave-Adolphe emploie de nombreux contingents « non-suédois », comme ces Saxons du régiment « vert » ou ces Ecossais venus des lointaines Lowlands.

WALLENSTEIN, LE MESSIE

Rappelé par l'empereur, dans un premier temps Wallenstein fait la sourde oreille, puis pose ses conditions et obtient des concessions extraordinaires. Entre autres, il peut nommer ou révoquer les officiers à sa guise, décider de la paix ou de la guerre, absolument toutes les troupes impériales passent sous son commandement et l'empereur en personne doit



Les arquebusiers à cheval de l'armée impériale ne sont pas de taille face aux cavaliers suédois accompagnés de mousquetaires. La deuxième ligne de cuirassiers se prépare déjà au choc.

obtenir son autorisation pour paraître à l'armée. Ferdinand est aux abois et doit céder. Le général rassemble immédiatement une armée et chasse les Saxons de Bohème (été 1632). Puis il rejoint la Bavière occupée par les Suédois[1]. L'armée impériale est imposante et Gustave-Adolphe doit se retrancher dans Nuremberg. Fin août, une armée de secours le rejoint et Wallenstein doit lever le siège.

Homme prudent – après tout, son armée est son gagne pain –, le généralissime évite toute bataille rangée, jugée trop risquée à son goût, et se retranche à Alte Feste où il repousse tous les assauts successifs des Suédois. Dépité, son armée manquant de vivres, Gustave-Adolphe se retire le 18 septembre et repart piller le sud de la Bavière sans plus prêter attention aux Impériaux. Wallenstein décide alors de remonter châtier les Saxons, alliés des Suédois. L'avantage est double : d'une part la principale voie de communication de Gustave-Adolphe vers la Baltique et la mère patrie sera menacée, d'autre part l'électeur de Saxe, Jean-Georges Ier, alcoolique notoire, est susceptible de changer une nouvelle fois de camp pour peu que l'on dévaste un peu son beau duché. Qui plus est, les campagnes saxonnes, relativement épargnées jusqu'ici, offriront de bons quartiers d'hiver.

Saxe, terre d'accueil

Wallenstein ordonne donc le regroupement de toutes les forces impériales vers Leipzig. L'armée principale se met en route à partir de la Bavière, précédée par un fort détachement commandé par Holk qui prend cette ville le 2 novembre. Pappenheim, qui opère séparément au nord-ouest de l'Allemagne, rejoint le gros de l'armée impériale le 7 novembre. Apprenant les desseins de son adversaire, Gustave-Adolphe réagit promptement par une marche de 600 km en dix-sept jours et, ce même 7 novembre, l'armée suédoise se concentre à Erfürt, à moins d'une centaine de kilomètres au sud-ouest de Leipzig. Le 12, les deux armées sont en vue l'une de l'autre, Gustave-Adolphe impressionné par la masse de l'armée impériale décide de se retrancher et d'attendre des renforts. La réaction de Wallenstein le surprend : persuadé que le roi refuse toute bataille, le généralissime décide en effet de disperser son armée le 14 novembre et de lui faire prendre ses quartiers d'hiver. De fait, Pappenheim repart illico presto vers Cologne, menacée, en son absence, par une armée protestante.

Le « Lion du Nord » ne veut pas laisser passer cette occasion unique : le 15, toute l'armée suédoise marche sur Leipzig pour culbuter l'armée esseulée et dispersée de Wallenstein. Mais, l'arrière-garde impériale composée de quelques régiments de Croates retarde l'armée suédoise le long d'une petite rivière, le Rippach. La résistance des cavaliers légers est suffisante pour empêcher les Suédois de contacter les troupes impériales le 15. Cette journée de répit permet à Wallenstein de regrouper ses principaux détachements. La zone de concentration est fixée à Lützen, petite bourgade sur la route principale vers Leipzig. Wallenstein se hâte d'y faire construire des retranchements. Des courriers partent immédiatement demander à Pappenheim de rebrousser chemin. Recevant l'appel au secours vers minuit, ce dernier se met aussitôt en route avec toutes ses troupes montées et ordonne à l'infanterie et à l'artillerie de faire de même aux premières lueurs du jour.

Lützen, morne plaine

Le 16 au matin, les deux armées sont face à face, sur un front de près de trois kilomètres. La droite de l'armée impériale s'appuie sur la ville de Lützen qui est sciemment incendiée

[1] Parler d'armée « suédoise » est exagéré. A Lützen, le contingent réellement suédois ne représente qu'un quart de la cavalerie et à peine un dixième de l'infanterie. Le reste est composé principalement d'Allemands, mais aussi d'Anglais et d'Ecossais. La composition des troupes impériales est encore plus cosmopolite : Allemands, Tchèques, Hongrois, Italiens, Espagnols, Wallons, Polonais et Croates se côtoient.

De gauche à droite :
Piquier du régiment « jaune »
Cuirassier impérial
Cavalier suédois
Mousquetaire impérial
Arquebusier à cheval

LA GUERRE DE TRENTE ANS

De 1618 à 1648, l'Allemagne est dévastée par une série de conflits regroupés *a posteriori* sous le terme de « Guerre de Trente Ans ». Tout débute en Bohème par un face à face entre Catholiques et Calvinistes. Ces derniers sont inquiets, car, si la paix d'Augsbourg – en 1555 – accorde la liberté de culte aux Luthériens, rien n'est prévu en revanche pour les Calvinistes. L'étincelle se produit à Prague, le 23 mai 1618, quand trois représentants impériaux sont défenestrés par des nobles bohémiens tenant de la Réforme.

Si les blessures des trois hauts personnages sont minimes, l'humiliation est grave, d'autant plus qu'en novembre 1619 les insurgés nomment comme roi de Bohème l'électeur palatin Frédéric V. L'empereur du Saint Empire Romain Germanique, Ferdinand II, fervent catholique, décide de laver cet affront. Aidée par les troupes de Maximilien Ier de Bavière, l'armée impériale commandée par Tilly écrase les insurgés à la bataille de la Montagne Blanche, près de Prague, le 8 novembre 1620. La guerre se poursuit dans le Palatinat : Frédéric perd tous ses domaines, s'enfuit en Hollande et gagne un sobriquet : le « Roi d'un hiver »...

• L'INTERMEDE DANOIS

Ferdinand recouvre la Bohème, Maximilien reçoit le Palatinat. La victoire du parti catholique et de la maison des Habsbourg est éclatante. Christian IV, roi du Danemark et duc du Holstein entre en scène à ce moment. Inquiet des visées hégémoniques des Habsbourg dans le nord de l'Allemagne, ce souverain décide de se poser comme le champion de la cause protestante. Il cherche aussi à asseoir sa suprématie sur la Baltique, face à la montée en puissance de la Suède. En 1625, Christian IV intervient ouvertement dans la guerre en levant une armée qui marche sur les forces impériales.

Malheureusement, les soutiens promis par les Français, les Anglais et les Hollandais, ne se matérialisent pas et les armées danoises sont défaites par celles de Tilly et de Wallenstein. Au traité de Lübeck, en mai 1629, le roi du Danemark promet de ne plus intervenir dans les affaires allemandes. Cette deuxième manche se termine à l'avantage, une nouvelle fois, du parti catholique. L'intransigeant Ferdinand commet néanmoins une lourde faute politique en promulguant l'édit de Restitution qui oblige (en théorie) les Protestants à rendre tous les biens ecclésiastiques qu'ils ont confisqués à leur profit depuis 1552, pas moins.

• L'INTERVENTION SUEDOISE

Quand Gustave-Adolphe débarque à la tête de ses troupes à l'été 1630, le conflit commence à perdre son fort caractère religieux : la France de Richelieu, qui combat fermement les Huguenots sur son sol, n'hésite pas à soutenir financièrement l'intervention des Luthériens suédois, dans le but avoué d'affaiblir le pouvoir grandissant des Habsbourg. Le calcul est bon. Parti de la Baltique, Gustave-Adolphe se lance dans une chevauchée effrénée jusqu'au cœur de la Bavière. Le 17 septembre 1631, il bat sévèrement Tilly à Breitenfeld, première victoire protestante en rase campagne depuis le début du conflit, et le généralissime catholique trouve la mort quand il tente de barrer à nouveau le passage aux Suédois, le 15 avril 1632, sur les bords du Lech.

Les princes allemands, un temps prudent, rejoignent peu à peu la bannière victorieuse du « Lion du Nord », d'autant plus que la mise à sac de Magdebourg par les Impériaux, le 30 mai 1631, les révoltent. Le roi de Suède trouve la mort, le 16 novembre 1632, à la bataille de Lützen, dernière « grande » victoire suédoise sur le sol allemand. Les Impériaux reprennent ensuite le dessus à Nördlingen, le 6 septembre 1634. L'Allemagne est en ruine, l'opinion est lasse, le désir de paix est fort. Le traité de Prague, le 30 mai 1635, semble mettre un terme au conflit, d'autant plus que Ferdinand, malgré les pressions de son proche entourage, ne refait pas la même erreur qu'en 1629 : il modifie son édit en fixant à novembre 1627 la date applicable pour la restitution des biens de l'Eglise. Mais, aux yeux de Richelieu, cette paix est trop à l'avantage des Habsbourg.

• RICHELIEU ENTRE EN JEU

Il est temps pour la France de Louis XIII d'entrer ouvertement en jeu : la guerre est déclarée à l'Espagne et aux Habsbourg. L'Europe s'embrase. La Hollande et la France luttent aux Pays-Bas contre l'Espagne. L'Italie et la Catalogne sont touchées. Le Portugal secoue le joug espagnol. Le Danemark s'oppose à la Suède. Et, bien entendu, le conflit reprend de plus belle en Allemagne. Les débuts de l'intervention française sont difficiles, Paris est même menacé en 1636, mais la roue tourne à partir de 1638. Condé écrase les Espagnols à Rocroi, le 19 mai 1643. La dernière phase de la guerre est au détriment quasi constant des armes impériales. Epuisés, les différents protagonistes décident enfin de mettre un terme au conflit.

De fait, après de longs pourparlers, la paix de Westphalie referme définitivement, le 24 octobre 1648, le chapitre de la guerre de Trente Ans. La France en sort renforcée, récupère les « Trois-Evêchés » – Metz, Toul et Verdun –, acquiert une bonne part de l'Alsace et devient la puissance dominante en Europe. La Suède reçoit la partie occidentale de la Poméranie et joue un rôle prépondérant en Baltique. La Suisse et les Pays-Bas ne font plus partie de l'Empire et leur indépendance est définitivement acquise.

Les Habsbourg d'Espagne sont isolés, ceux d'Autriche perdent tout espoir de restaurer la foi catholique sur tout le territoire de l'Empire. Pire, au même titre que les Luthériens, les Calvinistes ont maintenant une liberté de culte. Le Saint Empire Romain Germanique n'est plus qu'une coquille vide, l'Allemagne est morcelée, émiettée en une myriade d'états indépendants, au grand plaisir du cardinal Mazarin, successeur de Richelieu, pour qui cette « anarchie politique » est un gage de sécurité.

En Allemagne, les pertes dues au conflit sont lourdes. Près de 15 à 20 % des vingt millions d'Allemands disparaissent, soit, en proportion, plus que sous la Seconde Guerre Mondiale. Certes la répartition est très inégale : le nord-ouest est peu touché, alors que, par exemple, le Württemberg perd la moitié de sa population. Si l'Allemagne est globalement ruinée, là encore, la situation est disparate. Les régions agricoles où les armées sont maintes fois passées sont celles qui ont le plus souffert. Au contraire, les villes marchandes, comme Hambourg ou Brême, sont bien moins affectées. Toujours est-il que le traumatisme est réel et les séquelles de ce conflit seront longues à disparaître. Politiquement, les Allemands mettront plus de deux siècles à se réunifier : en 1870, au lendemain d'une guerre éclair avec la France, l'Allemagne politique renaît. Mais ceci est une autre histoire... ❐

LES MOUSQUETAIRES

Remerciements à Denis Roussel, Laurent Mariette et Philippe Lempereur. Peintures des figurines 15 mm Testudo par Laurent Groscolas (infanterie impériale et harquebusiers à cheval) et les frères Taucer (Suédois et cuirassiers impériaux). Notez que les magnifiques figurines Testudo sont gravées par Guiseppe Rava, le talentueux illustrateur de VV. Photos Nicolas Stratigos.

pour empêcher un mouvement tournant des Suédois. Les jardins qui entourent la ville, épargnés par les flammes, sont fermés d'un mur d'enceinte idéal pour accueillir un fort parti de mousquetaires. Au centre, la majeure partie du front est protégée par une tranchée où prennent place des mousquetaires. Deux batteries, l'une d'une grosse quinzaine de pièces, l'autre de six ou sept, sont également déployées en première ligne. Derrière, une ligne d'infanterie prend place, flanquée par de la cavalerie et soutenue sur son arrière par une combinaison d'infanterie et de cavalerie. Le point faible de l'armée impériale se trouve à l'aile gauche qui n'est pas couverte par des retranchements. Wallenstein positionne même à cet endroit des laquais équipés d'étendards pour faire croire à la présence d'infanterie. Enfin, en avant du front, des nuées de Croates observent les lignes ennemies.

L'armée suédoise se déploie en deux lignes, avec un centre d'infanterie et deux ailes de cavalerie. La première ligne de chaque aile de cavalerie comporte des mousquetaires répartis en petits détachements entre les régiments de cavaliers. Leur rôle est d'appuyer de leurs feux les charges des troupes montées. Comme à son habitude, le roi commande en personne la moitié droite de la première ligne. Bernhard, duc de Saxe-Weimar, prend en charge l'autre moitié. La deuxième ligne — la réserve — est sous les ordres de Knyphausen. Vers onze heures du matin, les Protestants se lancent à l'assaut des lignes impériales en poussant leur cri de guerre « Gott mit uns ! », auquel répond en écho le « Jesus, Maria ! » des Catholiques.

LA MORT DU LION

Le premier choc a lieu sur l'aile droite suédoise où la cavalerie impériale perd pied face aux charges furieuses des cavaliers du nord. La gauche impériale commence à être tournée. La panique gagne les arrières « papistes ». L'apparition vers midi de Pappenheim sur l'aile gauche rétablit la situation, mais il est immédiatement frappé par un boulet et meurt, jetant la consternation parmi les siens. Dans le même temps, le centre suédois, constitué d'infanterie, se rue sur les batteries. La plus petite, au centre droit, est prise. La grosse, au centre gauche, déverse un déluge de feu sur les assaillants qui ne peuvent s'en approcher. L'aile gauche suédoise, malgré les tirs de flanc provenant de Lützen, réussit à passer le fossé et à se déployer face à la droite impériale.

Vers midi et demi, Gustave-Adolphe mène en personne une charge de cavalerie. Il est touché par une balle et séparé de ses troupes. Seuls quelques fidèles l'entourent quand un régiment de cuirassiers impériaux fond sur la petite escorte. Un cuirassier décharge son pistolet à bout portant sur le roi qui s'affaisse.

Page précédente.
Appuyé par Gustave-Adolphe en personne, le régiment « rouge » charge les « Papistes », mais le « Lion du Nord » est en danger !

L'entourage royal essaye de protéger le souverain : peine perdue, Gustave-Adolphe reçoit plusieurs coups de rapière et expire. Les impériaux commencent à détrousser le cadavre, mais sont interrompus par l'arrivée d'un nouveau régiment suédois. Dans le chaos de la bataille, la mort du roi passe tout d'abord inaperçue, mais, peu à peu, l'horrible vérité se fait jour. Les cavaliers suédois stoppent leur avance et partent à la recherche du corps de leur souverain, qui ne sera retrouvé que vers trois heures. Tétanisée, l'aile droite suédoise se fige.

LES SUÉDOIS PLIENT...

Dans le même temps, une contre-attaque impériale, combinant infanterie et cuirassiers, anéantie le centre droit suédois constitué des régiments « jaune » et « bleu », la fine fleur de l'infanterie protestante. Sa droite paralysée par la mort du roi, son centre droit anéanti, son centre gauche bloqué par l'artillerie ennemie, l'armée suédoise est en grave danger, mais les Impériaux ne le savent pas, ne s'en aperçoivent pas et ne poussent pas plus loin leur action, préférant s'arrêter une fois le terrain perdu reconquis. Seule l'aile gauche suédoise continue à progresser. Un violent et indécis combat s'engage avec l'aile droite commandée par Wallenstein en personne. Là aussi, les Suédois sont contenus, puis peu à peu repoussés.

La victoire semble sourire aux tenants de la Papauté. L'ensemble de la ligne de bataille des Protestants commence à se désagréger. Un mouvement tournant des Croates est contenu à grand-peine sur l'aile droite et jette la panique sur les arrières protestants. La mort du roi commence aussi à filtrer. L'heure est grave. Knyphausen, qui commande la seconde ligne, fait courir le bruit que Gustave-Adolphe est seulement blessé. Le moral remonte. Mais il est obligé de confirmer le décès du souverain à Bernhard de Saxe-Weimar qui vient aux nouvelles. Que faire ? Le premier souhaite battre en retraire, le second demande un dernier effort.

...MAIS NE ROMPENT PAS !

Soit ! Il est trois heures et demie, la réserve d'infanterie s'avance, encadrée de part et d'autre par de maigres régiments de cavalerie. La mêlée est sauvage, sanglante, une nouvelle fois indécise. Quand, coup du sort, plusieurs officiers généraux catholiques sont simultanément touchés : le propre beau-frère de Wallenstein — Adam Trcka — reçoit un boulet, Colloredo, commandant l'infanterie, est touché au bras et à la tête, Berthold von Waldstein est frappé

La cavalerie impériale est constituée de cuirassiers qui n'hésitent pas à charger à fond ou d'arquebusiers à cheval qui harcèlent l'ennemi à distance.

à la cuisse, Breuner prend une balle en pleine face. Pas une brigade de la première ligne qui n'ait subi la perte qui d'un colonel, qui d'un lieutenant-colonel. C'en est trop ! Le moral flanche et l'ensemble de l'armée impériale perd pied. Epuisés, les Protestants sont incapables de la moindre poursuite. Il est cinq heures, la nuit tombe, les hommes éreintés retournent à leurs positions initiales et s'endorment sur place. Les canons impériaux, objets de toutes les luttes, sont laissés seuls, sans garde, au milieu du « *no man's land* ».

À six heures, l'infanterie de Pappenheim débouche enfin sur le champ de bataille, pour apprendre la mort de leur général adoré. Les valeureux Wallons se forment en bataille et marchent sur les Suédois pour venger leur général. Il faut toute la persuasion et la fermeté de Holk pour les en empêcher. Un conseil de guerre se tient autour de Wallenstein. Trois milles hommes sont tombés, morts ou blessés. Ebranlé par la perte de ses proches, le généralissime décide, contre l'avis unanime de ses colonels, la retraite générale. Se faisant, Wallenstein perd définitivement sa précieuse artillerie et, sans celle-ci, son armée ne peut plus accepter de bataille rangée. Vaincue, l'armée impériale regagne la Bohème pour passer l'hiver.

Pour les Suédois, la victoire a un goût amer. L'armée est très éprouvée. Les pertes sont très lourdes : environ six milles hommes, dont beaucoup de vétérans. Et, il faut se rendre à l'évidence, le « Lion du Nord » est bien mort. Quelques jours plus tard, la dépouille royale, embaumée, est placée dans un cercueil qui est symboliquement mis au milieu de l'armée qui marche tristement vers ses quartiers d'hiver. Pas de doutes : pour le parti protestant, Lützen s'avère être une victoire... catastrophique ! ❐

BIBLIOGRAPHIE EXPRESS

Ne manquez pas le superbe ouvrage de Richard Brzezinski *Lützen 1632* qui vient de paraître chez Osprey (série *Campaign* n° 68). Cet auteur a réalisé un travail de recherche et de synthèse remarquable sur ce sujet délicat. Il est également l'auteur des deux *Men-at-Arms* — n° 235 et 262 — consacrés à l'armée de Gustave-Adolphe. Pour une histoire générale de la guerre de Trente Ans, je vous conseille vivement le passionnant ouvrage de Geoffrey Parker : *La guerre de Trente Ans*, chez Aubier, Collection historique. Son étude est axée sur les aspects politiques, sociaux et financiers du conflit.

SCÉNARIO DBR : LA BATAILLE DE LÜTZEN, 16 NOVEMBRE 1632

Etant donné les effectifs en présence, la reconstitution se fait à l'échelle « condensée », où 50 pas réels sont représentés par 2 cm sur la table de jeu.

ARMÉE SUÉDOISE

● **Aile droite et centre droit :**
Cavaliers finnois : Pi (F) x 2
Gustave-Adolphe (CinC) : Pi (O) x 1
Cavaliers suédois : Pi (O) x 3
Mousquetaires intercalés avec la cavalerie : Sh (O) x 3
Artillerie régimentaire des mousquetaires : Art (I) x 1
Brigade « suédoise » : Pk (S) x 1 + Sh (O) x 3
Brigade « jaune » : Pk (S) x 1 + Sh (O) x 2
Artillerie régimentaire des brigades : Art (I) x 1
Soit 18 éléments, démoralisation à 7.

● **Aile gauche et centre gauche :**
Brigade « bleue » : Pk (S) x 1 + Sh (O) x 2
Brigade « verte » : Pk (S) x 1 + Sh (O) x 3 + 1 x Sh (O) ou Wb (O)*
Artillerie régimentaire des brigades : Art (I) x 1
Bernhard de Saxe-Weimar (sous-général) : Pi (S) x 1
Cuirassiers : Pi (S) x 2
Arquebusiers : Pi (I) x 2
Mousquetaires intercalés avec la cavalerie : Sh (O) x 3
Artillerie régimentaire des mousquetaires : Art (I) x 1
Soit 18 éléments, démoralisation à 7.

● **Réserve (de l'aile droite à l'aile gauche) :**
Cavaliers suédois : Pi (O) x 1
Arquebusiers : Pi (I) x 1
Cuirassiers : Pi (S) x 2
Brigade « Wilhems » : Pk (O) x 1 + Sh (O) x 3
Brigade « blanche » : Pk (O) x 1 + Sh (O) x 2
Artillerie régimentaire des brigades : Art (I) x 1
Knyphausen (sous-général) : Pi (O) x 1
Brigade « Thurn » : Pk (O) x 1 + Sh (O) x 3
Brigade « Mitzlaff » : Pk (O) x 1 + Sh (O) x 3
Artillerie régimentaire des brigades : Art (I) x 1
Cuirassiers : Pi (S) x 3
Arquebusiers : Pi (I) x 2
Bagages : Bg (I) x 6
Soit 27 éléments, démoralisation à 10.

● **Renforts :** Art (S) x 1 + Art (O) x 1

L'ensemble de l'armée suédoise représente environ 18 000 hommes. Total pour DBR : 65 éléments et 557 points, dont 45 en renfort.

** Les Ecossais du régiment de Leslie sont sûrement des Sh (O), mais vous pouvez les jouer optionnellement en Wb (pour le plaisir).*

ARMÉE IMPÉRIALE

● **Infanterie :**
Colloredo (sous-général) : Pi (S) x 1
Piquiers : Pk (O) x 7
Mousquetaires : Sh (O) x 14
Fausse unité : Hd (O) x 3 **
Artillerie régimentaire : Art (I) x 2
Artillerie : Art (S) x 1 + Art (O) x 2 + 3 fortifications d'un élément de front
Bagages : Bg (I) x 6

● **Cavalerie :**
Cuirassiers : Pi (S) x 4
Arquebusiers : Pi (I) x 5 + LH (I) x 2
Croates : LH (S) x 4

Wallenstein (CinC), aile droite : Pi (S) x 1
Holk (sous-général), aile gauche : Pi (S) x 1

● **Renforts :**
Pappenheim (sous-général) : Pi (S) x 1
Cuirassiers : Pi (S) x 2
Arquebusiers : Pi (I) x 2 + LH (I) x 1
Croates : LH (S) x 4
Cosaques polonais : LH (I) x 1
Dragons : Dr (O) x 1

*** Ces trois éléments sont déployés comme trois éléments de piquiers et/ou de mousquetaires jusqu'à ce qu'un ennemi leur tire dessus ou s'approche à 200 pas : ils sont alors immédiatement remplacés par les trois Hd (O).*

L'armée impériale représente de l'ordre de 13 à 14 000 hommes, plus environ 3000 hommes en renfort. Total pour DBR : 59 éléments et 537 points, dont 115 en renfort. La bataille débute donc avec 512 points suédois face à seulement 422 d'impériaux. Il faut néanmoins pondérer ce total par les fortifications (murs entourant Lützen et fossé, cf. infra).

DISPOSITIONS INITIALES

● Déploiement Catholique : le joueur se place en premier au nord de la route vers Leipzig, à l'ouest du Flossgraben et à l'est du Muhlgraben. Des troupes peuvent être également disposées dans les vergers et jardins attenants à Lützen et dans le fossé. Les Croates peuvent être déployés jusqu'à la moitié de table, entre les deux rivières. Les éléments doivent être répartis en trois corps. L'aile gauche doit être sous le commandement de Holk et ne doit pas comporter d'artillerie, ni plus de trois éléments d'infanterie (Pk, Sh ou Hd). L'aile droite doit être sous le commandement de Wallenstein et ne doit comporter que de la cavalerie ou des Sh déployés dans les vergers et jardins attenants à Lützen ou dans le fossé. Le centre, sous Colloredo, doit regrouper tout le reste de l'infanterie, l'artillerie et au plus six éléments de cavalerie.

● Le Protestant se place ensuite dans la zone de déploiement représentée sur la carte. Les brigades d'infanterie doivent être au centre du dispositif.

● Les bagages se déploient le long des bords de table, au nord-ouest pour ceux des Impériaux, au sud-est pour ceux des Suédois.

● La partie dure de 11 heures à 17 heures, soit 36 tours pour chaque joueur. Le Protestant joue en premier.

TERRAIN

● Toutes les rivières sont « faciles ».

● Les murs entourant les vergers et jardins attenants à Lützen comptent comme une fortification.

● Seuls les mousquetaires peuvent occuper le fossé. Ce dernier fait 21 éléments de long et compte comme un obstacle fixe. Il ne donne aucun malus pour le mouvement (*ie* il peut être franchi sans pénalité).

RENFORTS

● **Renforts impériaux :** à partir du premier tour de jeu inclus, le joueur Catholique jette 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal au tour en cours, Pappenheim et ses troupes arrivent en colonne d'un élément de large par le chemin en provenance de Halle. Dès ce tour, jouez avec quatre généraux (et donc quatre dés pour les PIP). Le corps de Pappenheim est de 12 éléments et démoralise à 5.

● **Renforts suédois :** à partir du troisième tour inclus, le joueur suédois lance 1d6 au début de chacun de ses tours. Sur un résultat de 1 au premier jet, 1 ou 2 au deuxième, etc., les deux artilleries (S) et (O) entrent immédiatement en jeu, par le bord de table suédois, sur un des deux chemins qui passe au centre de la ligne de déploiement suédoise. Lancez un seul d6 par tour (y compris le premier) pour le mouvement de ces artilleries. À partir du moment où elles sont dételées, elles doivent être immédiatement affectées à la fin du tour à un corps et n'ont plus droit à leur d6 particulier.

SCÉNARIO HYPOTHETIQUE

Historiquement, l'infanterie du corps de Pappenheim intervient sur le champ de bataille après que la nuit soit tombée. Mais vous pouvez en décider autrement : à partir du vingt-cinquième tour inclus (*ie* à partir de 15 heures), le joueur Catholique lance 1d6 au début de chacun de ses tours. Sur un résultat de 1 au premier jet, 1 ou 2 au deuxième, etc., les troupes à pied du corps de Pappenheim arrivent en colonne d'un élément de large par le chemin en provenance de Halle. Lancez un seul d6 par tour (y compris le premier) pour le mouvement de ces troupes, jusqu'à ce qu'elles arrivent à 600 pas de Pappenheim ou d'un élément de son corps si ce général est déjà détruit.

Les troupes à pied du corps de Pappenheim sont constituées des éléments suivants :
Wallons : Pk (S) x 3 + Sh (O) x 4
Artillerie régimentaire : Art (I) x 1
Artillerie : Art (O) x 1
Le corps de Pappenheim au complet est de 21 éléments et démoralise à 8 (mais certains éléments montés sont peut-être déjà perdus).

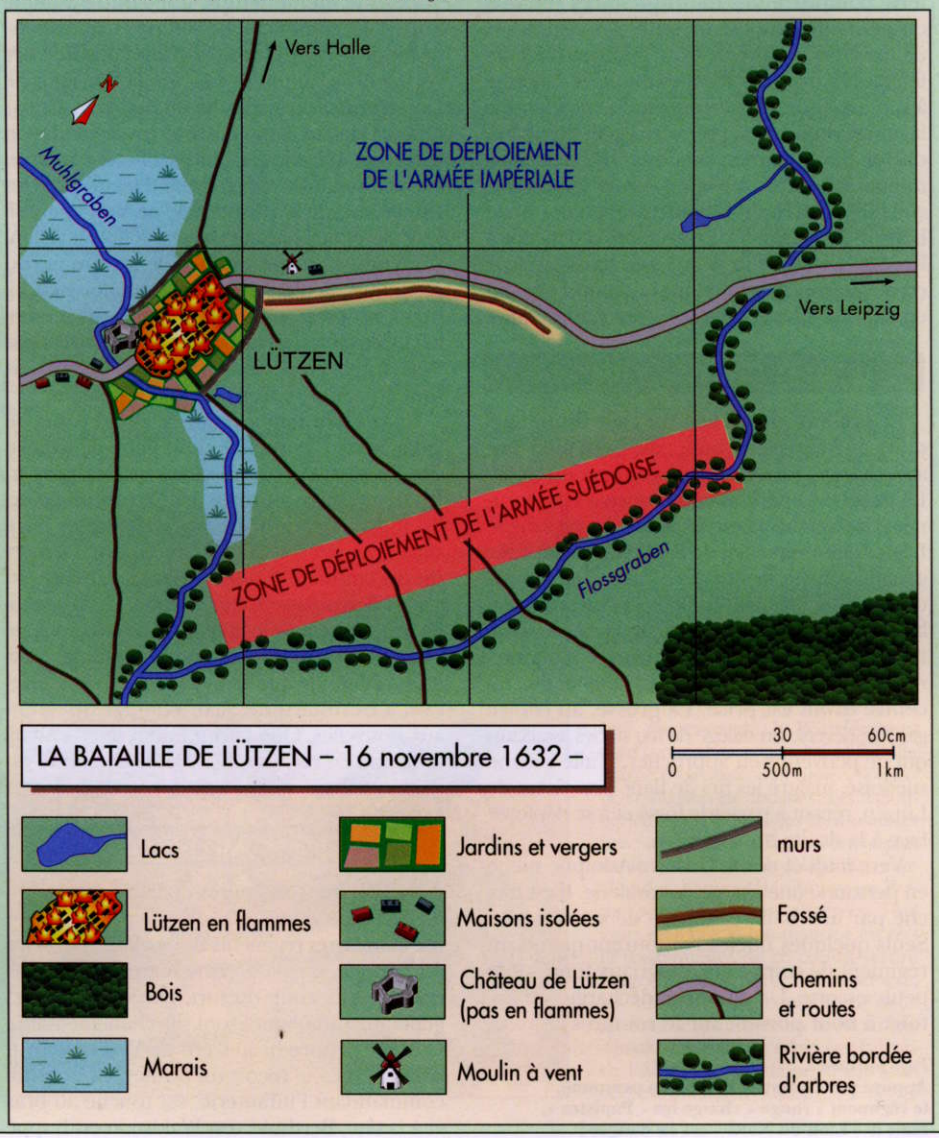
CONDITIONS DE VICTOIRE

Une partie nulle est une victoire catholique : il faut que Gustave-Adolphe détruise absolument l'armée de Wallenstein avant que la jonction avec la totalité des troupes de Pappenheim ne se fasse.

– Une victoire s'obtient si l'armée adverse est battue (au sens de la règle).

– Si le général en chef du camp vainqueur est détruit, la victoire devient limitée.

– Si le général en chef du camp vaincu est détruit, la victoire devient écrasante.



LAURENT MARIETTE « LE BONZE DU JEU D'HISTOIRE »

Joueur éclectique et pratiquant notre passion de longue date – il a débuté à Limoges en 1982 –, Laurent Mariette fait partie intégrante du paysage ludique hexagonal. Compétiteur né, il écume actuellement les tournois *DBR* français et transalpins et a bien voulu répondre à quelques questions concernant la règle « Renaissance » où il excelle. En effet, non content d'être champion de France *DBR* en titre, Laurent est également l'actuel champion d'Italie !

Q : Tout d'abord, pourrais-tu en quelques mots nous expliquer les avantages et les inconvénients de DBR par rapport à DBM.

R : La première différence est que 50 pas sont représentés à *DBR* par 4 cm sur la table au lieu de 2,5 seulement à *DBM*. Ceci permet des mouvements plus rapides, augmente les portées de tir et fait que le défenseur peut se déployer presque au milieu de la table. En outre, tous les généraux donnent un bonus d'un PIP, soit de 8 à 28 PIP pour quatre généraux *DBR* contre 5 à 25 PIP pour leurs équivalents *DBM*. Par contre tout mouvement de groupe présentant un front supérieur à quatre plaquettes coûte trois PIP à *DBR* au lieu d'un seul à *DBM*. Néanmoins, globalement, tout ceci accélère le jeu et une partie *DBR* se joue en trois heures, mise en place du terrain et déploiement des figurines compris.

Q : D'autres différences « marquées » à part cette « rapidité » de jeu ?

R : Oui, aucune marche de flanc n'est possible et il n'existe pas de distinction « réguliers/irréguliers » à *DBR*, mais seulement des troupes impétueuses qui, après un combat au corps à corps, poursuivent plus ou moins loin en fonction de l'écart entre les résultats des deux adversaires. Enfin, contrairement à *DBM*, un élément à *DBR* peut également recevoir un bonus au combat en fonction du type de troupe amie qui lui est adjacente. Ainsi, les unités mixtes de piquiers et mousquetaires se soutiennent mutuellement face aux troupes montées.

Q : La table des résultats des combats DBR semble plus compliquée que celle de DBM. Qu'en est-il exactement ?

R : C'est vrai, elle est compliquée au début, mais on s'habitue vite ! En fait, à *DBM*, certaines troupes éliminent des plaquettes adverses sur un résultat gagnant, quelle que soit la phase de combat. À *DBR*, ce n'est pas le cas le plus fréquent. Par exemple l'équivalent des chevaliers de ***DBM***, les lanciers – Ln – n'éliminent les piquiers adverses que lors du tour de jeu des lanciers. En outre, les troupes comme les lanciers ont des facteurs de combat relativement bas, alors que ceux des formations mixtes sont élevés. Par exemple, ces mêmes lanciers face à des piquiers soutenus par des mousquetaires combattent à seulement 2 contre 5. De fait, il est très difficile de briser une ligne bien organisée, mais les contre-attaques sur un ennemi affaibli peuvent s'avérer redoutables.

Q : Tu joues une armée polonaise « Rzeczpospolita ». Pourquoi un tel choix ?

R : C'est ma première armée à *DBR*. Je l'ai choisi dans un premier temps pour ses figurines particulièrement colorées, mais également en raison de mon tempérament d'attaquant : la plupart des troupes sont rapides et prévues pour éliminer leurs adversaires sur un résultat gagnant. Et les nombreux LH bien utilisés protègent aussi des tirs adverses l'attaque de ma cavalerie de choc, Ln ou Si. Enfin la présence de WWg (O) offre un excellent pivot défensif pour un coût raisonnable. En résumé, c'est une liste variée où rien ne manque, mise à part peut-être des Sh (S)... Cerise sur le gâteau, l'agressivité de 1 permet de poser, en tant que défenseur, une BUA, un marais de taille réduite (élément obligatoire) et une route. Comme l'attaquant ne peut que déplacer les éléments de terrains sans les agrandir ou changer leur nature, j'obtiens in fine une table ouverte où je peux manœuvrer et lancer une attaque rapide sans que l'adversaire puisse s'appuyer sur un quelconque terrain : la BUA et le marais sont initialement sous contrôle polonais avec une embuscade possible des Sk dans les marais, et une de Sh et dragons dans la BUA. Maintenant, je joue aussi une splendide armée suédoise de Gustave Adolphe... qui n'est malheureusement pas aussi efficace !

Q : La liste que tu nous présentes est celle qui t'a permis de décrocher tes titres prestigieux ?

R : Oui, c'est avec elle que j'ai pu gagner la Coupe d'Europe en mai 98 et remporter le titre de Champion de France 2000. Je lui dois également le titre de Champion d'Italie 2000 grâce, entre autres, à ma victoire à Vicenza, où, malgré le faible niveau de démoralisation de mes corps, je n'en ai perdu aucun de tout le tournoi.

Q : Effectivement, ce qui frappe le plus les joueurs « DBM », surtout en ce moment où la mode est aux armées « imposantes », est le peu d'éléments d'une armée DBR. Est-ce un inconvénient ?

R : Non car l'armée démoralise aux deux tiers et pas à la moitié des éléments perdus. De plus, les corps « craquent » à plus d'un tiers de pertes et pas à « au moins ». En outre, il est difficile de faire de « grosses » armées à DBR avec un coût unitaire des troupes élevé. D'autre part de nombreux joueurs préfèrent avoir deux gros corps et un troisième minuscule rééquilibrant ainsi la « petitesse » de leur armée. Pour ma part, je préfère des corps plus équilibrés avec, si possible, quatre généraux, plaquettes plus difficiles à tuer et qui peuvent faire un trou plus facilement. Mais, je l'avoue, la plupart du temps je perds deux à trois généraux par partie...

Q : Quels sont les rôles de chacun des corps qui composent ton armée ?

R : Le premier corps constitue ma réserve de Ln (F) que je peux envoyer là où je décide de porter mon attaque. PPlacé en dernier, je peux ainsi positionner mon artillerie de manière optimale. Je n'engage le corps du général en chef que partiellement (les Ln et les WWg) pour ne pas perdre trop tôt mon CinC. Le troisième corps est mon corps d'attaque, soutenu par les deux premiers. Le corps allié cosaque s'appuie en général sur un terrain difficile et peut lui-même attaquer ou soutenir l'attaque principale. Dès qu'un corps est à la limite de la rupture, j'essaye de retirer les troupes restantes de la ligne de bataille, en profitant de leur rapidité. Cette liste polonaise en quatre corps est certes plus vulnérable qu'une liste en seulement trois corps – comprenant quatre WWg et de nombreux Sh (F) –, mais j'aime sa souplesse. De toute façon cette liste me permet soit de gagner soit de perdre en trois ou quatre tours !

Q : Comment utilises-tu les « faux hussards » ?

R : Les faux hussards sont représentés sur la table par des plaquettes de hussards ailés Ln (F) tant que l'adversaire ne se trouve pas à moins de 200 pas ou qu'il ne leur tire pas dessus. Les plaquettes de Ln sont alors remplacées par des Hd (O). Cela me permet de laisser planer le doute quant à la position réelle de mes Ln (F), troupe la plus dangereuse de mon armée polonaise.

Q : Chaque corps comporte un nombre important de troupes différentes. Est-ce à dire que ton armée est délicate à (bien) utiliser ?

R : Oui, un peu comme les armées romaines du Bas-Empire. Tout d'abord, près de la moitié des troupes peuvent tuer des adversaires lors de leurs phases de corps à corps – Ln (F), Si (S ou O), Sh (F). Les hordes ne sont là que pour augmenter la résistance des corps et de l'armée à un coût négligeable. Enfin l'artillerie a son utilité notamment face aux WWg adverses.

Q : Quel type de terrain recherches-tu avec ton armée ?

R : J'ai déjà précisé quel terrain je choisis quand je suis défenseur. Si je me retrouve attaquant, j'essaye d'obtenir des zones dégagées pour me permettre d'attaquer avec ma cavalerie, mes Sh (F) devant s'occuper des terrains difficiles. Le corps allié, avec ses Sk et Sh (F), est parfait pour cette mission.

Q : Quels sont les adversaires que ton armée craint le plus ?

R : Une armée comme la mienne, pouvant attaquer mes couvertures de LH ou mes Sh. Comme mes corps ont des niveaux de démoralisation assez bas, je dois éviter de perdre prématurément mes troupes, même légères.

Q : Quelles sont les armées qui te paraissent les plus appropriées pour un débutant ?

R : Pour un joueur prudent, une armée occidentale avec des Sh et leurs soutiens de Pk ou de Pi, organisée en deux gros corps et un petit corps, et avec quelques LH (par exemple la liste « Impériale » de la guerre de Trente Ans). Pour un joueur plus « agressif », une armée à base de cavalerie, notamment des Ln (F), avec couverture de LH (comme mes Polonais ou la liste « Indiens Rajputs »).

Q : Pour finir, quelques conseils à nos « jeunes » joueurs ?

R : Eviter de perdre bêtement des troupes en début de partie, même si les corps ont des niveaux de démoralisation élevés. Trop de joueurs engagent leurs LH au corps à corps sans raison, alors même qu'ils ne sont pas faits pour. C'est offrir des proies faciles à un adversaire qui ne demande pas mieux. Optimiser ses tirs. Et se méfier des attaques de flanc qui peuvent lors du recul tuer plus de troupes que prévu... ❐

Propos recueillis par Jean-Philippe Imbach

Symbole des armées polonaises de la Renaissance, les hussards « ailés » apportent une touche originale et haute en couleurs sur nos tables de jeu.

POLONAIS ET LITHUANIENS « RZECZPOSPOLITA » LISTE D'ARMÉE N° 7 DU LIVRET II

Premier corps :	
Sous-Général, hussards ailés : Ln (F) @ 31	**31**
2 Hussards ailés : Ln (F) @ 11	**22**
2 Cosaques polonais armés d'arc : LH (F) @4	**8**
1 Artillerie : Art (O) @ 20	**20**
8 bagages immobiles Bg (I)	
Soit 6 éléments et une démoralisation à 3.	
Deuxième corps :	
Général en chef, hussards ailés : Ln (F) @ 31	**31**
2 Hussards ailés : Ln (F) @ 11	**22**
4 Arquebusiers « Haiduks » : Sh (F) @ 6	**24**
2 Cosaques polonais avec arquebuses : LH (I) @ 4	**8**
3 « Faux » hussards ailés : Hd (O) @ 1	**3**
2 « Chariots de combat » : WWg (O) @ 10	**20**
1 Dragons : Dr (O) @ 7	**7**
Soit 15 éléments et une démoralisation à 6.	
Troisième corps :	
Sous-Général, hussards ailés : Ln (F) @ 31	**31**
2 Hussards ailés : Ln (F) @ 11	**22**
1 Lithuaniens « Petyhortsy » : Si (S) @ 10	**10**
3 Cosaques polonais : Si (O) @ 8	**24**
4 Arquebusiers « Haiduks » : Sh (F) @ 6	**24**
2 Cosaques polonais / arquebuses : LH (I) @ 4	**8**
2 Cosaques polonais / arc : LH (F) @ 4	**8**
3 Paysans « Wybraniecka » : Hd (O) @ 1	**3**
Soit 18 éléments et une démoralisation à 7.	
Quatrième corps : alliés cosaques ukrainiens (liste n° 9)	
Général allié, cavalier lourd : Si (O) @ 18	**18**
6 Arquebusiers « Moloitsy » : Sh (F) @	**36**
2 Piquiers « Moloitsy » : Pk (F) @ 4	**8**
2 Snipers : Sk (S) @ 4	**8**
1 Cosaques armés d'arc : LH (F) @ 4	**4**
Soit 12 éléments et une démoralisation à 5.	

L'armée totalise 400 points et 51 éléments. Elle démoralise à 34.

LA GUERRE DU KIPPOUR

UNE VICTOIRE POUR LA PAIX

LE 6 OCTOBRE 1973, à 14 h 05 exactement, un déluge d'artillerie de 1 850 pièces s'abat sur les positions israéliennes à l'est du canal de Suez. Si Israël s'attendait à une offensive arabe, la surprise tactique, elle, est totale. La guerre du Kippour vient de commencer, elle s'achèvera pratiquement vingt jours plus tard et clôt alors 25 années de conflit entre Israël et les Etats arabes voisins.

Théophile MONNIER*

L'offensive Badr de 1973, comme elle est appelée par les états-majors arabes, trouve son origine dans la terrible défaite subie lors de la guerre des Six jours, six ans plus tôt. Pour tous les Arabes, c'est une humiliation sans précédent : Israël s'empare du Sinaï, des hauteurs du Golan, de la Cisjordanie et de toute la ville de Jérusalem. Pour bien comprendre la guerre du Kippour et l'état de préparation des deux camps, il convient de revenir tout d'abord sur la guerre des Six jours et la période de grande tension qui sépare les deux conflits.

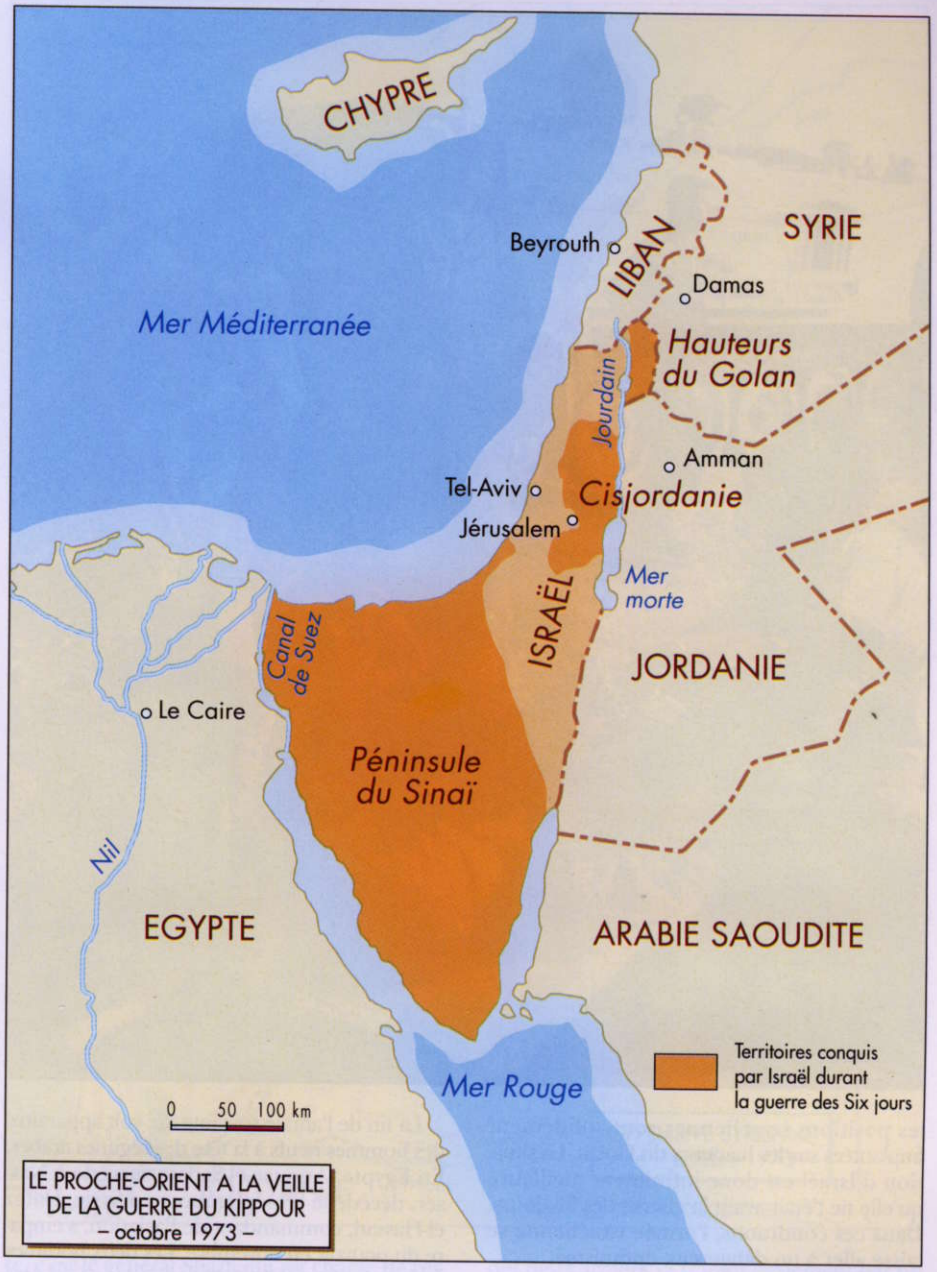
Page précédente :
En deux images, six ans de guerre entre Israël et ses voisins...
En haut, une colonne de Centurions dernier modèle faisant partie de la 7e brigade blindée, engagée contre les Syriens sur le Golan en 1973.
En bas, une colonne de halftracks progresse dans le Sinaï lors de la guerre des Six jours, en 1967.

Les Six jours ou l'Alsace-Lorraine arabe

Le 5 juin 1967, après des mois d'escalade de part et d'autre, les Israéliens lancent une formidable attaque préventive contre l'Egypte, mais également contre les autres Etats arabes de la région. Le bombardement aérien initial détruit au sol dès le premier jour pratiquement l'intégralité des forces aériennes arabes, et surtout égyptienne. Les blindés israéliens s'enfoncent dans le Sinaï, atteignent le canal de Suez et piègent le gros des forces égyptiennes à l'est du canal, les parachutistes s'emparent de haute lutte de la vieille Ville de Jérusalem et du mur des Lamentations, et de furieux combats permettent de prendre le contrôle des hauteurs du Golan. La victoire est absolue, totale... mais elle est sanctionnée par la célèbre résolution 242 (votée le 22 novembre 1967) des Nations Unies, qui instaure le terme de « territoires occupés ». Cette résolution est la source de la controverse concernant l'évacuation exigée « des » ou « de » territoires gagnés par Israël : le document anglais évoque l'évacuation de territoires (« from territories ») – et semble autoriser un retrait partiel –, le document français, qui fait également office de langue de travail à l'ONU comme l'anglais, « des territoires », sous-entendu tous les territoires conquis (le texte officiel espagnol est encore plus explicite : « de todos los territorios »). D'emblée, la résolution 242 ouvre la porte à de nouveaux conflits, chacun pouvant prétendre agir sous la couverture « légale » des Nations unies. La vigueur de l'offensive israélienne frappe également les opinions des pays occidentaux, plutôt enclins jusqu'alors à considérer l'Etat hébreux comme étant « l'agressé », voici qu'Israël devient progressivement l'agresseur, un sentiment qui ira en se renforçant avec les années, d'autant que l'Etat juif annexe immédiatement les zones conquises. En fait, comme en 1918, la défaite est trop amère pour les vaincus, qui ne rêvent que de revanche. La paix précaire et inégale porte toujours en en elle les fondements d'un nouveau conflit, et les négociations de l'après-Kippour seront heureusement marquées de cet enseignement, avec la volonté des deux parties d'aboutir à une paix juste et équitable.

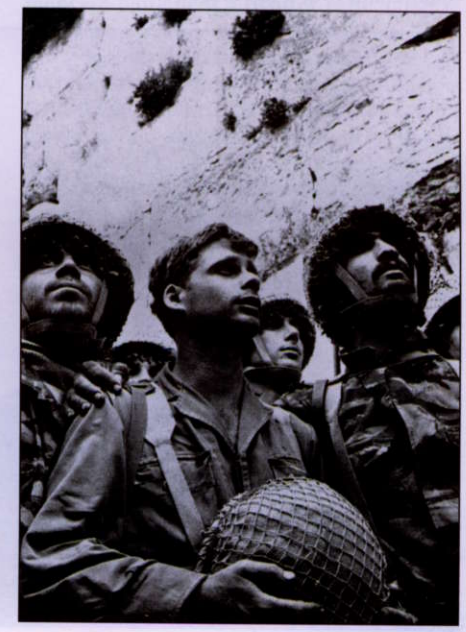
Dès la fin de la guerre des Six jours, les hostilités reprennent de manières sporadiques, ouvrant la « guerre d'usure », qui dure de juillet 1967 au mois d'août 1970. Les Egyptiens lancent de nombreuses opérations militaires à caractère limité : bombardement ou escarmouches aériennes, raids de commandos le long du canal de Suez... Opérations auxquelles les Israéliens répliquent invariablement avec souvent beaucoup plus de succès. La guerre d'usure, voulue par Nasser pour obliger Israël à consentir un effort de guerre insupportable, fera plus de morts que la campagne des Six jours. A la frontière avec la Jordanie, les Palestiniens, réfugiés en très grand nombre dans le royaume hachémite, se montrent très agressifs et multiplient les attentats et raids en profondeur. L'OLP de Yasser Arafat se retrouve d'ailleurs en conflit avec le roi Hussein, le plus ardent partisan de la paix avec Israël et qui craint que l'intégrité nationale de la Jordanie ne soit menacée par la pression démographique palestinienne. Cette tension explose lors du « Septembre noir » de 1970, quand les troupes jordaniennes attaquent l'OLP et parviennent à l'expulser aux termes de plusieurs mois de combat. Cette révolte se double d'une tentative des Syriens de renverser le pouvoir jordanien, et la Jordanie se trouve alors totalement isolée du camp arabe. Sa participation à la guerre du Kippour sera par la suite limitée.

La guerre d'usure s'achève finalement par un cessez-le-feu, obtenu à l'arraché en août 1970. Aucun progrès ou résultat militaire n'est obtenu, les deux camps campent sur leurs positions. Au début de l'année 1973, les positions géographiques sont celles de la fin de la guerre des Six jours. Israël tient la rive est du canal de Suez et dispose non seulement de la protection du canal mais aussi de toute la profondeur du Sinaï pour faire face à une offensive de son plus dangereux ennemi. A l'Est,



LE PROCHE-ORIENT A LA VEILLE DE LA GUERRE DU KIPPOUR – octobre 1973 –

La guerre des Six jours permet à Israël de s'emparer de Jérusalem-Est et des lieux saints. L'émotion ressentie par ces soldats devant le mur des Lamentations reflète la vieille attente du peuple juif : « L'an prochain à Jérusalem »...



* Théophile Monnier est l'ancien rédacteur en chef de *VaeVictis* et de *CyberStratège*. Il est aujourd'hui directeur du portail de géostratégie et d'histoire militaire **net4war** (www.net4war.com).

Ci-contre. **Pris sur le vif, une équipe médicale israélienne en pleine intervention. On reconnait des réservistes de Tsahal à leur style inimitable !**

En bas.
Des blindés israéliens embossés sur le plateau du Golan. Les Israéliens obtiendront des scores dignes du front de l'Est contre les chars syriens de cette façon !

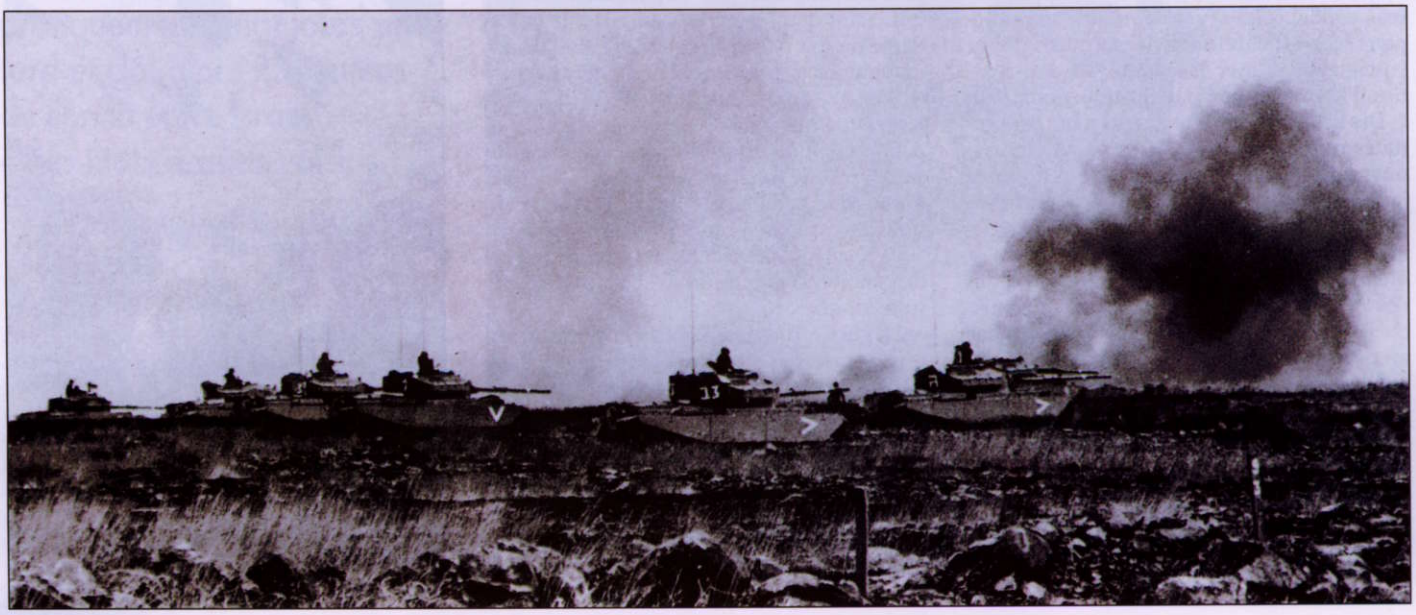
les positions israéliennes sont solidement implantées sur les hauteurs du Golan. La situation d'Israël est donc infiniment meilleure qu'elle ne l'était avant la guerre des Six jours. Dans ces conditions, l'armée israélienne se laisse aller à un dangereux optimisme.

En face, les Etats arabes sont extrêmement divisés sur la marche à suivre, même s'ils s'accordent sur leur refus de reconnaître Israël et sur la nécessité de récupérer les territoires occupés. Surtout, la destruction de l'Etat juif semble maintenant tout à fait illusoire.

La fin de l'année soixante-dix voit apparaître des hommes neufs à la tête des régimes arabes. En Egypte, Anouar el-Sadate succède à Nasser, décédé le 28 septembre ; en Syrie, Hafez el-Hassad, commandant de l'aviation, s'empare du pouvoir en novembre. Les deux hommes vont engager un très fort rapprochement entre leurs deux Etats, d'abord dans le cadre de l'Union des Républiques arabes avec la Lybie (dirigé par Khadafi depuis le coup d'Etat de 1969), union qui fera long feu au début de 1973, mais surtout avec des échanges bilatéraux militaires et politiques très importants. La Jordanie se retrouve très isolée après les événements de 1970, la Libye présente un lourd contentieux avec l'Egypte suite aux gesticulations de Khadafi pour une unification des deux pays et les diverses conférences islamiques ou de la Ligue arabe entretiennent une unité de façade, qu'il s'agisse des pays producteurs de pétroles, peu impliqués dans les aventures militaires, ou du Maghreb qui affiche une fermeté très diplomatique. Israël n'est donc plus ni encerclé ni menacé par une coalition d'Etats arabes. De fait, ce sont bien l'Egypte et la Syrie qui se retrouvent seules à envisager une reprise des hostilités, et qui le feront pour des raisons essentiellement nationales : laver l'affront de 1967 et négocier en bonne posture, et non plus pour la « cause arabe ».

Des objectifs de guerre limités

Pour Sadate et Hafez el-Hassad, l'objectif vise essentiellement à débloquer le face à face inextricable engendré par la guerre de 1967. Diplomatiquement, toutes les tentatives de médiations ont échoué, malgré les bons offices successifs des Nations unies (mission Jarring en 1971), américaine (mission Rogers la même année) ou de grandes personnalités internationales (médiation de Tito, de Bourguiba et du roi Hussein). L'existence de l'Etat d'Israël est en fait implicitement reconnue par plusieurs Etats arabes et les tensions portent donc uniquement sur les territoires occupés. Quant à la cause palestinienne, elle sera en fait mise de côté : l'Egypte ne l'abordera que vaguement, que ce soit avant ou après le conflit, afin de permettre la négociation avec Israël sur des bases acceptables. Cela étant, au déclenchement de la guerre, une immense vague de solidarité s'étend à l'ensemble du monde arabe. Les Etats pétroliers libèrent des aides financières très importantes et des unités de divers pays arabes sont engagées (voir tableau des effectifs). L'Irak, dont les unités entrent en



scène le 11 octobre en réaction à la contre-offensive israélienne vers Damas, fournit le plus gros contingent. Toutefois, l'effort de guerre est supporté dans sa presque totalité par l'Egypte et la Syrie. Evidemment, le geste le plus fort est la décision des pays producteurs de pétrole de déclencher un embargo sur l'or noir (voir encadré), ce qui ne s'était pas produit lors du précédent conflit.

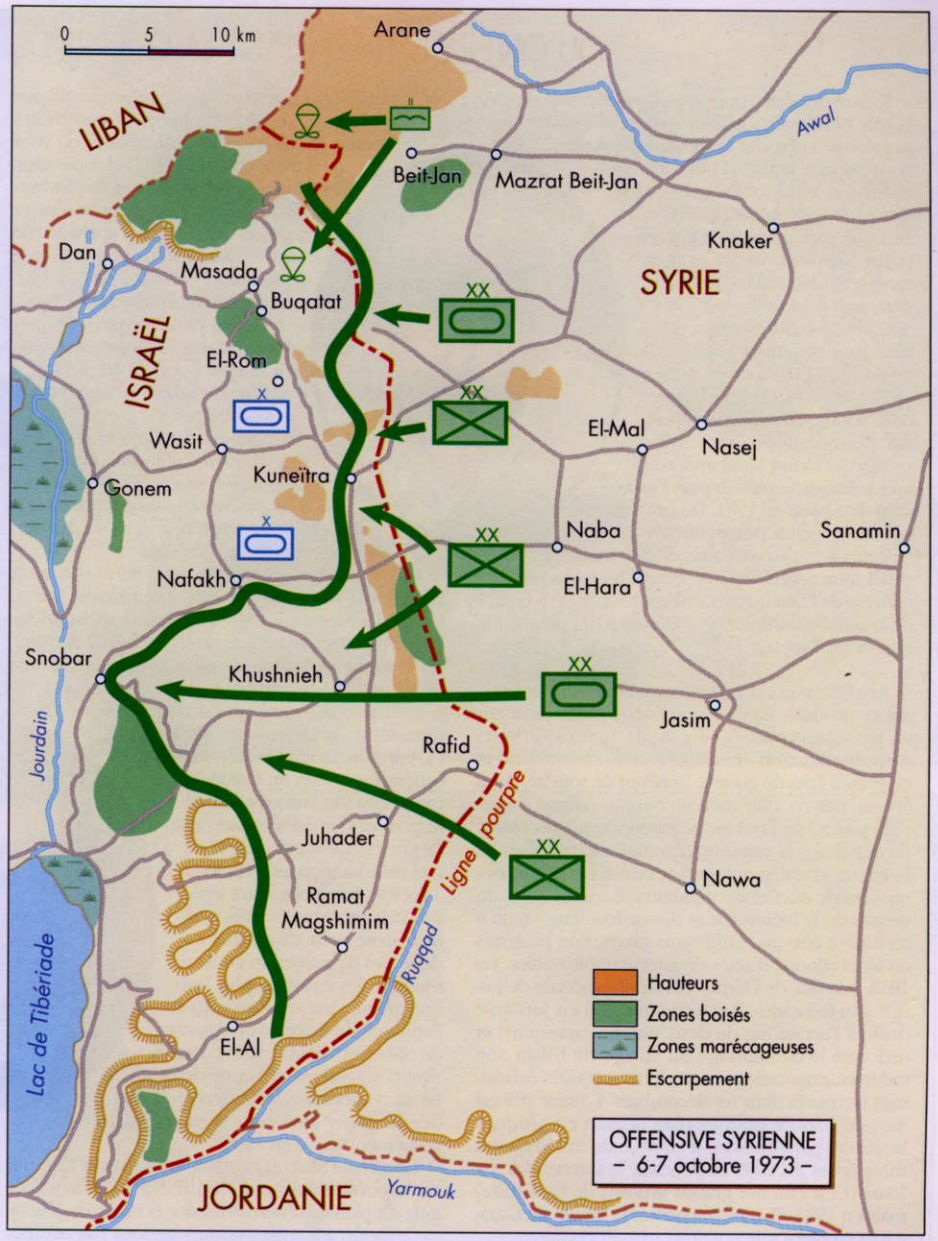
Militairement, les objectifs des deux chefs arabes sont également très réduits. Les Egyptiens n'envisagent que tardivement de traverser le désert du Sinaï, essentiellement pour satisfaire les demandes de la Syrie. Les ambitions des Syriens sont également limitées mais beaucoup plus menaçantes pour Israël, qui ne veut absolument pas perdre les hauteurs du Golan, ce qui mettrait toute la plaine du Jourdain à portée des canons syriens. Concrètement, l'armée égyptienne a pour mission de traverser le canal de Suez sur toute sa longueur, d'établir une tête de pont et de la défendre face à l'inévitable contre-attaque israélienne. Si les conditions le permettent, une offensive plus en profondeur vers l'est et le sud du Sinaï (champs pétrolifères côtiers) sera envisagée. Côté syrien, les objectifs sont de percer la ligne Pourpre (ligne de défense israélienne), de prendre les hauteurs du Golan et les axes d'accès vers la plaine pour menacer directement le cœur d'Israël... sans chercher à l'atteindre au demeurant mais plutôt pour obliger les Israéliens à diviser leurs forces. On a en fait le sentiment que chacun de deux Etats arabes compte sur l'autre pour soutenir le choc principal et ne s'impose que des attaques limitées pour fixer les forces ennemies. Dans les faits, et malgré une très grande planification initiale, le manque de coordination entre les deux fronts précipitera les opérations hâtives de part et d'autre.

UNE PRÉPARATION MINUTIEUSE

La planification de la guerre par l'Egypte et la Syrie est tout à fait remarquable, qu'il s'agisse des opérations destinées à préparer la surprise stratégique, des plans de manœuvres ou des moyens mis en œuvre. Tous les objectifs de la phase initiale seront ainsi atteints dans les délais.

La réorganisation des forces armées, totalement discréditées par la défaite de juin 1967, est le premier défi des deux nations. En Egypte, c'est le général Shazli qui est chargé de restaurer la confiance de l'armée et il y parvient par la mise en place d'un programme d'entraînement et de formation rigoureux, et en modifiant complètement le rapport entre officiers et hommes de troupe. La montée en puissance des deux armées se traduit également par un accroissement des effectifs (+ 400 000 hommes en Egypte !) et surtout par un réarmement massif, rendu possible par les livraisons de l'Union soviétique, même si les conditions de paiement que les Soviétiques exigent commencent lentement à fissurer cette alliance. Les deux pays reçoivent ainsi des chars T-62, des véhicules de transport blindé BMP-1, la dernière version du MiG 21 et surtout la nouvelle génération de missiles anti-chars Sagger ou de missile antiaériens SAM, dont le rôle sera décisif. Du côté de la doctrine, les Egyptiens comprennent qu'il leur faut frapper par surprise et se prémunir contre la réaction israélienne et leur extrême mobilité. L'accent est mis sur la capacité à soutenir une contre-attaque, sur la protection antichars et anti-aérienne, et sur la prise de conscience de la supériorité tactique de Tsahal. C'est un véritable exercice d'humilité.

La nécessité d'obtenir la surprise stratégique et l'initiative de l'engagement fait l'objet de plusieurs mois de préparation et Sadate met en place un véritable plan d'intoxication de l'état-major israélien. Tout d'abord, il feint d'agir comme Nasser, en se lançant dans de violentes diatribes anti-israéliennes et en menaçant du déclenchement d'un nouveau conflit, et ce dès 1971. Ses gesticulations obligent Israël



LA PARTICIPATION DES CONTIGENTS ARABES ALLIÉS

Etat	Unités	Effectifs Hommes	Chars	Avions
Irak	2 divisions blindées	27 500 hommes	480 chars	81 avions
Jordanie	2 brigades indépendantes (idem)	7 000 hommes	180 chars	
Maroc	2 brigades d'infanterie	5 500 hommes	30 chars	
« Palestine »	2 brigades d'infanterie (OLP)	3 000 hommes	30 chars	
	2 brigade commandos (ALP)	2 000 hommes		
Algérie	1 brigade blindée	2 500 hommes	100 chars	42 avions
Lybie	1 brigade blindée	2 000 hommes	100 chars	32 avions
Arabie saoudite	1 brigade d'infanterie	2 000 hommes		
Soudan	1 brigade d'infanterie motorisée	1 800 hommes		
Koweït	2 bataillons d'infanterie	1 000 hommes		
Tunisie	1 bataillon d'infanterie	500 hommes		
Pakistan	2 antennes médicales	200 hommes		

Les unités jordaniennes et irakiennes sont fortement engagés en Syrie à partir du 16 octobre. Les Marocains et Algériens sont placés en défense sur le front Sud à partir du 12.

L'ordre de bataille complet des forces israélo-arabes sera donné avec le le jeu en encart du prochain numéro de VaeVictis.

(source : *La guerre israélo-arabe de 1973*, P. Razoux, Economica)

QU'ONT-ILS FAIT PENDANT LA GUERRE DU KIPPOUR ?

Depuis deux ans, une nouvelle génération de dirigeants politiques s'installe progressivement au pouvoir au Proche et au Moyen-Orient. Dans les pays arabes, Haffez el-Assad en Syrie et le prince Hussein en Jordanie ont ainsi laissé place à leur fils, et les protagonistes de la guerre du Kippour et des grands conflits israélo-arabes disparaissent peu à peu. Exceptions notables, les dirigeants israéliens sont de jeunes généraux du conflit, Tsahal étant devenue aujourd'hui la voie royale de la politique israélienne après des décennies de pouvoir « civil » ; en Egypte, Hosni Moubarak continue à diriger le pays depuis l'assassinat de Sadate en 1981. De fait, l'avenir de la région passe encore — pour l'instant — par deux hommes de l'ancienne génération : Ariel Sharon, le tout nouveau premier ministre de l'Etat hébreu, et Yasser Arafat, le « vieux » de la cause palestinienne... Qu'ont-il fait pendant la guerre du Kippour ?

Ariel Sharon : chef de guerre admirable comme sait en produire Israël, Ariel Sharon traîne pourtant un passé controversé, entaché de fautes lourdes et d'insubordination mais aussi d'actes de bravoure et de grands faits de guerre. Israélien de souche, Ariel Sharon naît en 1928 dans un moshav (village coopératif) proche de Tel-Aviv, de parents immigrés russes. Il commence sa carrière de soldat en 1948, lors de la guerre d'indépendance et montre très vite des qualités de chef et de combattant... mais aussi un mépris de la hiérarchie et des ordres dans ce qu'il considère être un conflit sans merci. Son parcours est alors jalonné d'actes de guerre impitoyables. En 1953, à la tête de l'Unité 101, unité spéciale de lutte « anti-fedayin », il effectue un raid en Jordanie (suite à l'assassinat de deux enfants israéliens) et ordonne le dynamitage du village de Kibya : 69 cadavres, essentiellement des femmes et des enfants, sont retrouvés dans les décombres. L'unité 101 est dissoute l'année suivante mais Sharon est promu à la tête des parachutistes. Il effectue de très brillantes campagnes en 1956 et pendant la guerre des Six Jours (c'est l'un des grands artisans de la victoire) mais en 1971, chargé de pacifier la bande de Gaza, il met en place une politique très répressive, démolissant des milliers de maisons. Il conteste par ailleurs la stratégie de défense adoptée autour de la ligne Bar-Lev. En conflit ouvert avec les autres généraux qui lui reprochent sa suffisance, il démissionne et participe à la formation du Likoud (le parti conservateur).

La guerre du Kippour voit son grand retour et il prend la tête de la 143e division blindée, chargée du secteur sud du Sinaï. Il ne cesse alors de s'opposer à ses supérieurs, court-circuite sa hiérarchie et lance des attaques de sa propre initiative, jouant un rôle très supérieur à son niveau de commandement réel grâce à son charisme, ses relations politiques et son excellente image dans l'armée. A sa décharge, en tant qu'officier de réserve appelé pour le conflit, il combat sous les ordres de ses anciens subordonnés alors qu'il était commandant du front Sud quelques années plus tôt ! Sharon fait encore preuve d'un génie militaire indiscutable : le plan adopté pour contre-attaquer et traverser le canal de Suez est celui qu'il avait conçu en 1971. L'opération est lancée le 15 octobre et voit les blindés de Sharon établir une tête de pont au-delà du canal après de très durs combats (dont ceux de la célèbre « Ferme chinoise »). Mais si Sharon est l'initiateur de la percée, il ne participe pas à l'exploitation et doit se contenter de tenir la tête de pont. Le 20 octobre, il refuse par ailleurs d'obtempérer à des ordres formels du commandement Sud lui ordonnant un changement d'objectif... et parvient à obtenir gain de cause en demandant un contre-ordre directement du ministre de la Défense ! Son rôle dans les derniers jours est toutefois plus réduit.

Cela étant, après le conflit, il est de nouveau sur la sellette et se heurte très vivement à Moshe Dayan, ses déclarations contre le commandement lui faisant d'ailleurs perdre son titre de général de réserve. Il mène alors une carrière politique, devient ministre de l'Agriculture en 1977 (où il initie la colonisation des territoires occupés) puis ministre de la Défense en 1981, mais l'affaire du Liban l'année suivante (opération « Paix en Galilée ») lui causera un tort immense. En effet, le plan que présente Sharon à Begin est de mettre en place une zone tampon au sud Liban. Très vite, l'avancée victorieuse des troupes israéliennes, que Sharon ne cesse de justifier en dépit des directives du gouvernement, les entraîne plus loin que prévu... jusqu'à Beyrouth et l'enlisement. Suite aux massacres de Sabra et Chatila, une commission d'enquête israélienne détermine sa responsabilité indirecte, il doit démissionner mais reste membre du gouvernement jusqu'en 1992.

Le rôle de Sharon pendant la guerre du Kippour est important mais non décisif. S'il est bien à l'origine du plan de contre-offensive et réalise la tête de pont, ses autres assauts ne sont pas couronnés de succès. Son antagonisme avec les autres généraux a également mis à mal à plusieurs reprises le bon déroulement des opérations. En revanche, dans les élections législatives qui suivent la guerre et où il se présente comme co-fondateur du Likoud avec Menahem Begin, il tire un énorme profit politique de son image de baroudeur et de général victorieux, image qu'il conservera toute sa carrière et qui lui vaut aujourd'hui d'être à la tête du gouvernement israélien, à l'âge de 73 ans.

Ehud Barak : bien plus jeune qu'Ariel Sharon, le Premier ministre israélien sortant est âgé de 31 ans lors de la guerre du Kippour. Comme son adversaire politique toutefois, il est né en Israël, dans un kibboutz. Au moment de l'offensive arabe de 1973, il s'est déjà fait remarquer pour ses exploits dans les unités spéciales d'Israël, et surtout comme chef du Sayeret Mat'kal, l'unité d'intervention de l'état-major général, où il réalise quelques prodiges, dont le plus spectaculaire sera le coup de main effectué en avril 1973 à Beyrouth contre le QG du groupe palestinien Septembre noir. Il prendra d'ailleurs dans les années quatre-vingts la tête du service de renseignement de l'armée israélienne. Considéré comme le militaire le plus décoré d'Israël, Ehud Barak semble n'avoir joué aucun rôle pendant la guerre du Kippour.

Hosni Moubarak : l'actuel président égyptien a succédé à Anouar el-Sadate en 1981 après l'assassinat de ce dernier par des militants islamistes. Âgé de 45 ans pendant la guerre du Kippour (il a le même âge qu'Ariel Sharon), Moubarak a effectué l'essentiel de sa carrière comme pilote militaire. Il dirige de 1967 à 1972 l'école de l'air égyptienne avant d'être vice-ministre de la Défense, en charge de l'aviation, avec le grade de général, puis de maréchal de l'Air au moment du conflit. En plus de ses responsabilités à la tête de l'aviation, il participe à la planification opérationnelle de l'offensive avec les six autres plus hauts gradés de l'armée.

Yasser Arafat : le « vieux », Abou Ammar de son nom de guerre, est certainement l'un des personnages les plus haut en couleurs du drame israélo-arabe. Né en 1929 au Caire (sa biographie officielle indique qu'il est né à Jérusalem, mais il n'y aurait vécu que quelques années de jeunesse), Yasser Arafat est ingénieur de formation et s'engage très tôt dans la lutte contre Israël, servant en Egypte en 1956 et dans divers mouvements militants palestiniens. Avec d'autres grands noms de la résistance palestinienne, il forme le Fatah, le mouvement national de libération de la Palestine, en 1959 au Koweït. Il s'installe ensuite à Jérusalem qu'il doit quitter pour la Jordanie en 1967. Suite aux événements de Septembre noir, il fuit au Liban en 1969... qu'il devra également évacuer sous la protection de l'armée française — en 1982 lors de l'invasion israélienne.

Au moment de la guerre du Kippour, il se trouve donc au Liban mais n'est certainement pas informé des projets égypto-syrien, même si Sadate demande aux Palestiniens d'activer leurs commandos quelques jours avant l'offensive. Le rôle de l'OLP pendant le conflit se limite à quelques raids et opérations de harcèlement sur la frontière israélo-libanaise, mais paradoxalement, son rôle politique s'en trouve grandi puisqu'il est sacré comme mouvement officiel des Palestiniens au sommet de la Ligue arabe qui suit la guerre en novembre. La première heure de gloire d'Arafat est d'ailleurs son intervention à la tribune de l'ONU en 1974, et il mènera par la suite progressivement l'OLP vers la voie de la reconnaissance d'Israël et une résolution pacifique du conflit, même s'il reste le grand responsable du terrorisme arabe pour la majorité des Israéliens.

La célèbre baraka d'Arafat lui permettra d'échapper toute sa vie à de multiples attentats et tentatives pour le mettre hors-jeu, à la fois par les Israéliens, par certains de ses alliés arabes et par les opposants de son propre camp... Sa nomination comme président de l'autorité palestinienne est certainement l'accomplissement de sa vie, même si la libération de la Palestine est loin d'être encore achevée à ses yeux.

à se tenir constamment en alerte, et même à mobiliser en mai 1973. En octobre, quand les signaux d'alerte sont au rouge, Israël hésite alors quelques heures qui lui seront fatales. De même, à l'approche du déclenchement de l'offensive, l'Egypte multiplie les initiatives diplomatiques, feint de mettre au repos des unités et laisse passer des informations dans la presse sous-entendant que l'armée est en pleine crise. La date de l'attaque coïncide également avec la période du Ramadan, permettant à l'état-major égyptien de lasser croire que des pèlerinages d'officiers à la Mecque vont être organisés.

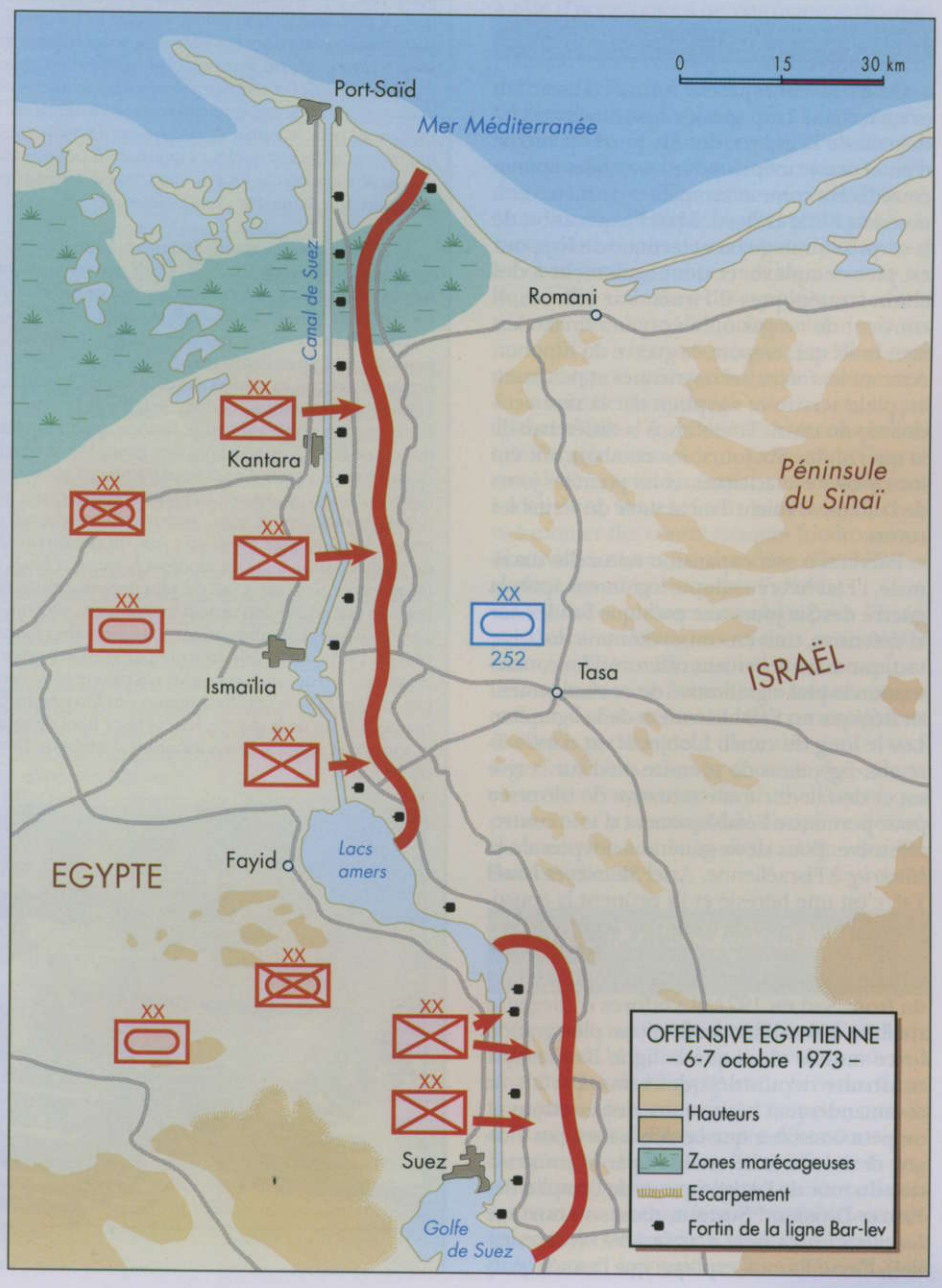
Afin de préserver le secret du plan d'attaque, le nombre de personnes impliquées est extrêmement réduit : Sadate et Assad, ainsi que les sept ou huit plus hauts responsables militaires seulement, et cela jusqu'au 1er octobre ! Les autres dirigeants arabes ne sont pas informés de la date d'une offensive, tout juste du projet. Quant aux Soviétiques, s'ils sont bien conscients des préparatifs des deux pays, et pour cause, ils ne sont avertis que le 3 octobre de l'imminence de l'offensive ; ils évacuent d'ailleurs leur personnel dans la nuit du 4 au 5, ce qui ne manque pas d'alerter les services

Un « cimetière » de chars syriens T-55 devant un fossé antichars.

de renseignement israéliens. Par ailleurs, la planification de l'opération est essentiellement égyptienne, et les Syriens n'y sont associés que tardivement, mais elle fait l'objet de fréquentes rencontres entre les deux directions militaires, où tous les points les plus mineurs de l'attaque sont abordés et planifiés.

L'aspect le plus complexe du projet est la traversée du canal et l'établissement d'une tête de pont viable dans un délai très réduit. Le canal de Suez mesure environ 200 m de large en moyenne , mais surtout les Israéliens ont établi une redoutable ligne de défense tout le long de la rive orientale, la ligne Bar-Lev. Constituée d'une série de fortins, elle présente également, en plus des moyens classiques de défense statique (mines et barbelés), un remblai antichar en sable de près de 20 m de haut. La traversée de cet obstacle est l'un des grands casse-têtes de l'opération, et la solution est finalement trouvée par un officier du génie qui conçoit un dispositif de projection d'eau à partir de barges pour faire littéralement fondre le mur de sable dans le canal ! Cette invention permettra à l'état-major égyptien de gagner de précieuses heures pour faire traverser les cinq divisions d'infanterie prévues par le plan dans la première journée de l'opération. Le génie chargé de mettre en place les ponts flottants et de dégager les abords du canal subit un entraînement intense et un soin extrême est apporté à la logistique aux abords du canal : route d'approche, signalisation, ordre de traversée, etc. Même le matériel du simple soldat fait l'objet de tous les soins : nouveau gilet de combat, nouveau sac et même... nouvelle gourde à plus grande contenance. Dans sa détermination, l'Egypte ne veut rien laisser au hasard.

Côté syrien, si l'assaut est mené de façon beaucoup plus classique, à la « soviétique » (barrage d'artillerie et vagues d'assaut blindées), de multiples opérations commandos parfois très audacieuses sèment la confusion et permettent la destruction de nombreux blindés israéliens. La plus spectaculaire de ces opé-



Un Centurion en action sur le front Nord. Ces blindés d'origine anglaise, modifiés par l'industrie israélienne, seront les artisans de la domination tactique de Tsahal.

rations est la prise de l'observatoire du mont Hermon, dont la reconquête coûtera très cher aux parachutistes et aux Golani israéliens deux semaines plus tard.

Forces et faiblesses d'Israel

On a souvent reproché à Israël d'avoir fait preuve d'une trop grande assurance au lendemain de la guerre des Six jours, et même d'un véritable mépris pour les armées arabes, considérées comme incapables de menacer à nouveau l'Etat hébreu. Mais l'explication de la surprise stratégique et tactique de Kippour est plus complexe, et tient également à des choix stratégiques d'Israël. Par ailleurs, il convient de ne pas oublier qu'au final, c'est bien Israël qui remporte la guerre du Kippour, écrasant les forces irako-syriennes et pénétrant en plein territoire égyptien sur la rive occidentale du canal. Toutefois, à la différence de la guerre des Six jours, les combats ont été incroyablement acharnés, et les premiers jours de l'offensive voient Tsahal subir de véritables revers.

Parvenu à son expansion naturelle maximale, l'Etat hébreu adopte légitimement après la guerre des Six jours une politique fondée sur la défensive, tout en conservant une doctrine tactique essentiellement offensive. La concrétisation la plus significative de ce changement stratégique est l'établissement de la ligne Bar-Lev le long du canal. L'objectif est d'interdire aux Egyptiens de prendre pied sur la rive est et de ralentir toute tentative de traversée pour permettre l'établissement d'une contre-offensive. Pour deux généraux adeptes de la *blitzkrieg* à l'israélienne, Ariel Sharon et Israël Tal, c'est une hérésie et ils prônent la constitution d'une ligne de front plus légère, accoudée bien en retrait sur une réserve blindée mobile. Quand Sharon devient commandant du front Sud en 1971, il s'efforce d'alléger le système défensif au profit d'une plus grande force mobile alors que la ligne Bar-Lev est construite depuis déjà deux ans. De fait, le commandement hésite entre deux options et on peut constater que ce débat n'est pas éloigné de celui suscité en 1944 par la construction du mur de l'Atlantique et de l'emploi des Panzer-Division ! Surtout, dans son ouvrage *La guerre israélo-arabe d'octobre 1973* (voir encadré), Pierre Razoux explique que l'armée israélienne cultive une véritable fascination de l'offensive, rendue indispensable par la faible profondeur de son dispositif, alors que justement elle dispose pour la première fois d'une réelle profondeur stratégique avec le désert du Sinaï. Les charges des brigades israéliennes dans les premiers jours de la guerre viendront ainsi mourir face aux unités égyptiennes parfaitement préparées à y faire face.

Mais malgré la surprise initiale, Israël effectuera en quelques jours un redressement spectaculaire, parvenant tout d'abord à stopper net les troupes syriennes avant de les repousser avec de lourdes pertes et de marcher vers Damas. Sur le front Sud, une offensive égyptienne est contenue avant l'audacieuse percée au sud du canal et l'encerclement des forces égyptiennes (**le détail des opérations de la guerre du Kippour sera présenté dans le prochain numéro, en accompagnement**

INTERVIEW DU DR. PIERRE RAZOUX

Notre article sur la guerre du Kippour est en grande partie basé sur les travaux réalisés par Pierre Razoux (docteur en histoire), publiés chez Economica sous le titre : ***La guerre israélo-arabe d'octobre 1973 : une nouvelle donne militaire au Proche-Orient***. Paru en 1999, ce livre s'est imposé d'emblée comme l'ouvrage de référence sur le sujet – c'est d'ailleurs une mine incontournable d'informations sur les opérations pour le joueur d'histoire – et il nous a semblé intéressant de poser quelques questions à ce spécialiste des conflits du Proche-Orient, qui travaille actuellement au ministère britannique de la Défense.

VV : Votre ouvrage aborde les aspects les plus méconnus du conflit israélo-arabe de 1973. Quels sont les principaux éléments nouveaux que votre ouvrage met en avant et quel enseignement général tirez-vous de ce conflit ?

Pierre Razoux : Concernant les éléments nouveaux, on peut affirmer l'excellente préparation de l'armée égyptienne, le fait que les soldats des deux camps se sont dans l'ensemble bien battus, et donc le fait que la guerre du Kippour s'est révélé un conflit beaucoup plus équilibré que ce que l'on a cherché à nous faire croire. Mes recherches démontrent en outre l'importance primordiale du politique qui a dicté sa volonté au militaire, provoquant ainsi des crises majeures de commandement dans chacun des camps. Mon ouvrage remet en cause un certain nombre de mythes : ainsi, à aucun moment la survie d'Israël n'a été menacée ; les pertes ont été plus importantes du côté israélien que ce que l'on pensait initialement ; elles ont été parallèlement moins dramatiques du côté arabe ; l'impact réel de l'aide matérielle fournie par les deux grandes puissances à leurs alliés respectifs n'a pas été aussi décisif que ce que Moscou et Washington ont longtemps prétendu ; à la fin de la guerre, Israël était à bout de souffle et son armée aurait été bien incapable d'atteindre Damas ou Le Caire.

S'agissant des enseignements généraux, il convient de souligner l'importance fondamentale du facteur humain, même si la haute technologie (missiles, guerre électronique, satellites) a eu un impact certain sur le déroulement des opérations. A cet égard, les missiles n'ont pas eu l'efficacité annoncée, même s'ils ont engendré un véritable choc psychologique parmi les combattants. La puissance et l'efficacité de l'arme aérienne ont été surestimées, comme plus tard lors des guerres du Golfe, puis du Kosovo. Ce conflit charnière a enfin montré la nécessité d'accroître la coopération interarmes et interarmées.

VV : L'échec du renseignement israélien est l'un des éléments les plus étonnants de la guerre. Comment l'expliquez-vous ? Quelle mesure a pris par la suite Israël pour éviter la répétition d'une telle faille dans son système de sécurité nationale ?

PR : Il ne s'agit pas d'un échec résultant de l'absence de renseignements, mais bien d'une erreur d'interprétation aggravée par des dysfonctionnements internes et par une lutte d'influence entre le Mossad et Aman (les services de renseignements militaires). Les Israéliens avaient toute l'information nécessaire pour conclure à l'imminence d'une attaque arabe, mais aveuglés par un complexe de supériorité, ils se sont trompés dans leurs analyses. Pour éviter que ne se reproduise un tel échec, Ils ont rééquilibré le poids de leurs principaux services de renseignements, tout en rendant obligatoire une double analyse émanant du Mossad et d'Aman. Ils ont enfin créé des « think tanks » capables d'apporter une vision alternative détachée de la pensée officielle.

VV : Par ailleurs, est-ce qu'on en sait plus aujourd'hui sur le rôle qu'ont joué – ou non – les services de renseignements américains ? De quels moyens disposaient-ils en 1973 sur le Proche-Orient ? La surprise stratégique obtenue par les Arabes n'est-elle pas également un échec pour eux ?

PR : A la veille du conflit, les Américains disposaient de leurs réseaux d'agents dispersés dans la région, de deux satellites d'observation, des moyens d'écoute et de reconnaissance de leur VIe Flotte, ainsi que de leurs fameux avions espions SR-71. L'échec du renseignement israélien au début de la guerre constitue un cas exemplaire d'intoxication réciproque entre services de pays alliés, en l'occurrence Israël et les Etats-

Pierre Razoux devant un Merkava en Israël.

du jeu en encart). La victoire israélienne est due à des facteurs autant humains que matériels. Du côté de l'armement, même si les missiles antiaériens ou antichars sont une très douloureuse surprise au début du conflit, les forces israéliennes disposent de blindés et d'appareils de bien meilleure qualité que les troupes arabes. En duel direct, les Centurions et M-48 Patton s'avèrent très supérieurs aux T-54/55 et T-62 de l'ordre de bataille arabe (les unité blindées jordaniennes disposent également de Centurions, ce qui ne manquera pas de provoquer des tirs fratricides avec les Irakiens). Les chars israéliens embossés sur le Golan enregistreront ainsi des scores impressionnants pour des pertes très légères. Par ailleurs, et contrairement à une légende savamment entretenue, Israël ne combat pas à trois contre un, mais tout juste à deux contre un en rapport de force absolue, et en réalité à un contre un à matériel égal.

Dans un autre registre, l'entraînement et la qualité du commandement sont très largement à l'avantage des Israéliens. A plusieurs reprises, le haut commandement arabe passe à côté d'occasions en or, par manque de coordination ou d'initiatives locales, alors que les plans de contre-offensive israéliens impliquent de pousser à fond toute percée, ce qui sera fait aussi bien sur le plateau du Golan qu'après la traversée du canal (ce qui n'exclut pas quelques sérieux dysfonctionnements au sein du front Sud, voir l'encadré sur Ariel Sharon). Mais la caractéristique la plus remarquable de l'armée israélienne, c'est la pugnacité de tous les combattants, qui permet bien souvent de sauver des situations désespérées, grâce à la défense héroïque de quelques hommes sur un fortin ou à la réaction immédiate d'un commandant local qui contre-attaque sans hésiter. Au risque de choquer, on peut constater que Tsahal montre en réalité les mêmes qualités que l'armée allemande de la Seconde Guerre mondiale : esprit d'initiative encouragé à tous les niveaux, ténacité dans la défense, capacité à monter des contre-attaques foudroyantes, réactivité à toutes les situations, flexibilité et surtout encadrement « par l'avant ».

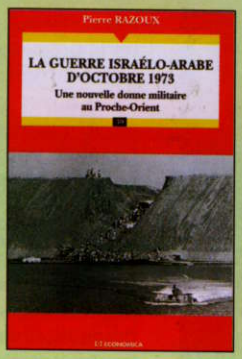
Un Sherman M48A3, version améliorée du Patton par les Israéliens, avec un canon de 105 et un nouveau tourelleau.

Depuis les premiers combats pour l'Indépendance en 1948, les officiers et sous-officiers israéliens mènent leurs hommes par l'exemple, comme l'atteste le cri lancé à chaque attaque : « Suivez-moi ! ». Cette mentalité est d'ailleurs parfaitement identifiée par les stratèges israéliens, c'est la doctrine du « chaos contrôlé » (expression de Moshe Dayan) que permettent la remarquable discipline, l'extrême motivation et la qualité tactique des soldats israéliens.

L'ÉCHEC DU RENSEIGNEMENT ISRAÉLIEN

Quand éclate le bombardement d'artillerie égyptien à 14 h, les Israéliens s'attendent à une attaque de l'Egypte et de la Syrie. Ils ne sont pas réellement pris par surprise, mais ils sont en revanche totalement déconcertés par l'ampleur de l'offensive, la rapidité de la progression égyptienne et les nouvelles tactiques mises en oeuvre par leurs ennemis. Les avertissements sont arrivés trop tard et aucune préparation opérationnelle n'a été mise en

Unis. Cet échec illustre également les luttes d'influences entre la CIA (qui se fondant sur l'analyse israélienne ne croyait pas à l'hypothèse de l'attaque arabe), la DIA et la NSA qui fondaient leurs analyses pessimistes sur leurs moyens d'écoute et de surveillance. Au demeurant, force est de constater que les Etats-Unis sont apparus comme les véritables vainqueurs de cette crise qui a renforcé leur présence dans la région et qui a suscité un choc pétrolier lourd de conséquences pour leurs concurrents européens.



VV : On ne comprend pas bien en revanche la motivation d'expulser les conseillers soviétiques d'Egypte en juillet 1972. S'agit-il d'un réel désaccord entre Le Caire et Moscou, ou d'une partie de l'opération de désinformation destinée à tromper les Israéliens ? Par ailleurs, l'URSS a-t-elle incité les Etats arabes à se lancer dans la guerre ?

PR : Contrairement à ce que la propagande occidentale a longtemps clamé, l'URSS a joué un rôle modérateur pendant cette crise, les archives sont formelles. Les dirigeants soviétiques ont tout fait pour décourager l'Egypte et la Syrie de se lancer dans une nouvelle guerre qu'ils estimaient perdue d'avance. Ce sont sans doute même eux qui ont mis la puce à l'oreille des services américains en multipliant les mouvements visibles dans les 48 heures qui ont précédé le déclenchement du conflit. Anouar el-Sadate ayant pris sa décision en mai 1972 de recourir à une offensive limitée contre Israël pour débloquer la situation au Proche-Orient, il lui fallait écarter les conseillers soviétiques pour faire pression sur le Kremlin et avoir les mains libres.

VV : Quel rôle a joué la France, souvent accusée d'être pro-arabe, au moment du conflit ? La guerre du Kippour marque-t-elle un changement de positionnement dans la politique de la France dans cette région ?

PR : La France, soucieuse de défendre ses intérêts pétroliers et pressentant que les Etats-Unis seraient les principaux bénéficiaires de cette crise, n'a pas souhaité cautionner une croisade ayant pour finalité de promouvoir les seuls intérêts américains. Paris a donc adopté une attitude réservée, essayant de promouvoir un dialogue direct entre Arabes et Européens. Cette tentative, qui heurtait de front les intérêts américains, n'a pas été suivie par ses partenaires. De ce point de vue, la position française n'a pas évolué à l'issue du conflit. Le changement d'attitude de la France à l'égard d'Israël était survenu dix ans plus tôt (à la suite de la nouvelle politique arabe de la France et des premiers contrats d'armements américains importants à destination d'Israël).

VV : Comment définiriez-vous le changement de rapport entre Israéliens et Arabes à la suite de la guerre du Kippour ? D'être parvenu à traiter d'égal à égal n'est-il justement pas ce qui manque aujourd'hui entre Israël et les Palestiniens ?

PR : Il s'agit en fait d'un changement d'attitude limité aux seuls Israéliens et Egyptiens. Il convient de rappeler que ces deux pays n'avaient pas de réel contentieux territorial. Israël n'a jamais considéré le Sinaï comme partie intégrante du « Grand Israël ». Pas plus qu'il n'existe de réel différend territorial avec la Jordanie avec laquelle Israël est parvenu à un accord de paix. La situation est autrement plus compliquée avec la Syrie (à cause du Golan) et avec les Palestiniens (à cause des territoires occupés, mais surtout du statut de Jérusalem). Je crains que les Palestiniens, qui ont été rejetés tant par l'Egypte, que par la Jordanie et la Syrie, ne parviennent pas à traiter d'égal à égal avec les Israéliens, tout simplement parce que n'ayant pas les moyens de mener une guerre conventionnelle, ils se rabattent actuellement vers un terrorisme forcément impopulaire aux yeux de la communauté internationale.

VV : A titre plus personnel, quelles sont les raisons qui vous ont amené à vous spécialiser sur le Moyen-Orient, et plus particulièrement les guerres israélo-arabes ? Et quels sont vos projets de publications ?

PR . J'aime le Moyen-Orient pour sa diversité et sa beauté. J'y ai séjourné à de multiples reprises, que ce soit dans le cadre de mes recherches ou dans celui de mes activités professionnelles. J'ai visité ses champs de batailles. J'ai commencé adolescent à m'intéresser à ce sujet, car passionné par les jeux d'histoire, j'estimais que les guerres israélo-arabes constituaient un formidable champ d'expérimentation pour les stratèges, les tacticiens... et les historiens. Ce n'est qu'après que j'ai réalisé qu'il s'agissait également d'une incroyable aventure humaine ! J'ai désormais de nombreux amis là-bas, de tous bords. Outre les articles que je publie régulièrement, j'achève actuellement un ouvrage intitulé : *La guerre des Six Jours – du mythe à la réalité*, qui sortira bientôt chez Economica, toujours dans la même collection « Campagnes et Stratégies ». Je prépare également deux autres ouvrages sur la guerre des Malouines et sur la guerre Iran-Irak, deux sujets qui ont frappé l'imaginaire collectif des Français, mais qui restent très mal connus.

VV . Comment interprétez vous l'arrivée au pouvoir d'Ariel Sharon qui fut l'un des protagonistes majeurs de la guerre de 73 ?

PR . Quoi que l'on puisse penser de ses options politiques, Ariel Sharon fut un général doué d'un charisme, d'un coup d'œil et d'un sens tactique exceptionnels qui lui ont permis de vaincre sur le champ de bataille, mais aussi de s'imposer sur la scène politique israélienne. Sa capacité à encaisser les coups, puis à rebondir, est étonnante. Il a toujours su lier étroitement la politique et le militaire, ce que n'a pas su faire Ehoud Barak. Depuis trente ans, il cherchait à devenir Premier ministre. Maintenant qu'il l'est, il lui faut laisser sa trace dans l'histoire, ne serait-ce que pour faire oublier l'affaire de Sabra et Chatilla. Connaissant parfaitement les arcanes de la politique proche-orientale, il n'est pas impossible qu'il parvienne à gérer une situation apparemment inextricable, mais probablement pas suivant les plans imaginés par la communauté internationale ! Là encore, l'avenir nous réserve bien des surprises.

Cette photo montre bien l'obstacle représenté par le mur de sable mis en place par le génie israélien sur la rive Est du canal de Suez. Les Egyptiens parviendront toutefois à s'en affranchir, mais non sans de grandes difficultés.

œuvre. Après le conflit, une polémique se développe légitimement sur l'échec du renseignement militaire et sur les responsabilités des différents niveaux de commandement politique et militaire.

L'importance de la préparation égyptienne (grandes manoeuvres dans le désert, réarmement, mise en place des unités et de la logistique sur la rive ouest) ne pouvait bien sûr passer inaperçue mais Aman, le service de renseignement militaire, ou la CIA, qui collabore étroitement avec ses homologues israéliens, semblent presque refuser l'évidence, tant la capacité des Arabes à monter une offensive leur paraît impossible.

Cet état d'esprit est attesté par plusieurs rapports adressés aux dirigeants des deux pays avant le conflit et qui prennent acte de la montée en puissance des armées égypto-syrienne mais excluent la possibilité d'une offensive. Les Arabes jouent d'ailleurs habilement de ce complexe de supériorité israélien en entretenant des rumeurs de faiblesse de leurs armées. Les services israéliens sont également très accaparés par la menace terroriste palestinienne, particulièrement active pendant les années 1969-1973 (attentat lors des jeux Olympiques de Munich en 1972, raid de représailles à Beyrouth l'année suivante).

Ce n'est qu'à partir du 1er octobre que les mises en garde commencent à converger et des alertes sérieuses apparaissent le 3, avec l'évacuation du personnel soviétique d'Egypte et les écoutes radio. Dans la nuit du 4 au 5, les dirigeants des services secrets israéliens (regroupant le Mossad, renseignement extérieur, Aman, renseignement militaire et le Shin Beth, contre-espionnage) prennent conscience qu'une offensive se prépare mais, inexplicablement, n'avertissent pas les dirigeants politiques et perdent une journée à confirmer cette information. Finalement, le gouvernement n'est prévenu qu'à l'aube du 6 octobre et se réunit d'urgence. Golda Meir, soutenue par Moshé Dayan, ministre de la Défense, refuse cette fois d'ordonner immédiatement la mobilisation complète des réservistes ou une frappe préventive, pour ne pas faire passer Israël pour l'agresseur, comme ce fut le cas en 1967. Décision politique lourde de conséquence mais qui s'explique par la nécessité de maintenir les liens entre Israël et ses alliés traditionnels, au premier plan les Etats-Unis. Il faut attendre pratiquement la fin de la matinée du 6 pour qu'Israël prenne de véritables mesures, mais sans avoir la moindre idée des objectifs et plans arabes, et il faudra trois jours à Israël pour se remettre de la surprise initiale. Au final, c'est essentiellement le renseignement militaire israélien, le Aman, qui se trouve discrédité au sortir du conflit et son chef limogé (ainsi que plusieurs généraux responsables du front Sud) mais Israël tout entier souffrira longtemps d'une véritable honte de n'avoir pas su anticiper l'offensive de Yom Kippour.

UNE GUERRE QUI MENE À LA PAIX

La « défaite » arabe sur le terrain lave en réalité l'affront de la guerre des Six jours et change complètement le rapport de force entre Israël et ses voisins. Désormais, il faut faire la paix car continuer à faire la guerre devient dangereux pour l'Etat hébreu, qui voit sa domination totale ébranlée. L'autre élément décisif du conflit, c'est la pression des deux superpuissances, Etats-Unis et URSS, qui montrent les dents pour forcer les belligérants à accepter un cessez-le-feu. L'Union soviétique surtout veut éviter une défaite arabe trop importante et met ses troupes en alerte, ce à quoi les Etats-Unis réagissent de même ; l'alerte nucléaire est même déclenchée même si tout laisse à penser que les deux pays fassent monter la pression pour impressionner les camps sur le terrain... On frôle toutefois l'affrontement direct le 25 octobre, avec des troupes parachutistes en alerte des deux côtés, mais Israël accepte finalement le cessez-le-feu et renonce à la poursuite de l'offensive contre l'Egypte.

La mise en place de ce cessez-le-feu est laborieuse et les combats manquent de reprendre pendant le mois de novembre, même si des négociations sont aussitôt entreprises pour le désengagement réciproque, qui intervient en janvier avec l'établissement d'une zone démilitarisée à l'est du canal et tenue par les casques bleus (Israël se retire donc des rives du canal

LE CHOC PETROLIER

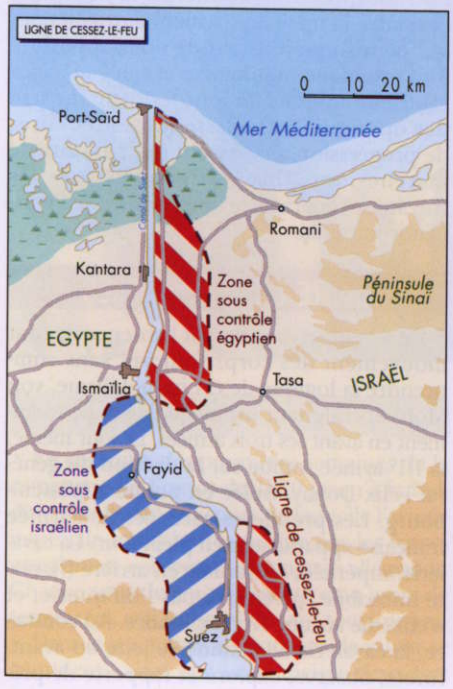
La guerre du Kippour est à l'origine du premier choc pétrolier, dont les conséquences sur les économies européennes seront immenses. Des embargos très limités avaient déjà été instaurés lors des précédentes guerres israélo-arabe, mais aucun observateur ne voit venir la crise de 1973, d'autant que les deux plus gros producteurs mondiaux, l'Iran et l'Arabie saoudite, sont de solides alliés des Etats-Unis. Deux éléments majeurs permettent d'expliquer l'ampleur de la crise : les Etats pétroliers ont obtenu le contrôle de la production sur les « majors » du pétrole au début de la décennie, et les pays occidentaux présentent une très grande dépendance énergétique.

Au début de 1973, certains membres de l'organisation des pays arabes exportateurs de pétrole envisagent d'utiliser la menace d'une hausse des coûts pour forcer le règlement du conflit israélo-arabe, mais au déclenchement de la guerre, ces pays sont tout aussi surpris qu'Israël, la Syrie et l'Egypte ayant entièrement tenu secret leurs préparatifs. Le 16 octobre toutefois, une première hausse des prix et une baisse de la production sont décidées. Devant l'aide massive apportée à Israël par les Etats-Unis, l'Arabie saoudite déclenche un embargo plus important (réduction de 25 % de la production) le 4 novembre, puis une nouvelle forte hausse du prix début décembre. Les conséquences économiques sont dramatiques pour l'Europe et les Etats-Unis, le prix du baril se stabilisant à 13 dollars en janvier 1974 alors qu'il était de 3 dollars avant le conflit !

Des soldats israéliens en plein combat... dans le film « Kippour» d'Amos Gitaï ! Ce film montre un groupe d'infirmiers réserviste engagé dans le Golan. Les réservistes de Tsahal ont les cheveux longs... mais se battent comme des pros (voir aussi photo page 22) ! *(photo Cat's Collection)*

de Suez). Sur le front du Golan, la situation est plus tendue et des affrontements sporadiques se déroulent tout le début de l'année 1974. Finalement, là aussi une zone tampon est acceptée par la Syrie et Israël en mai 1974 et marque de façon pratique la fin de la guerre. L'ère des négociations commence.

La conférence de Genève qui s'ouvre à la fin de l'année 1973 et la politique des petits pas de Kissinger ne mènent nulle part, ce qui amène Sadate, certainement le dirigeant arabe le plus lucide de son temps, à effectuer son geste historique de novembre 1977 : se rendre de lui-même en Israël ! Cette décision tient également au changement complet d'alliance opéré par l'Egypte, qui souhaite se rapprocher des Etats-Unis et fait face à de terribles problèmes économiques (des émeutes de la faim ont lieu en janvier 1977). Sadate tiendra devant la Knesset un discours chargé d'émotion, où il exhorte les Israéliens à rendre les territoires occupés, à envisager la constitution d'un Etat palestinien (sans aborder la question de ses frontières) et à ne plus céder à la tentation de la guerre préventive. Si l'acte est historique et empreint d'un courage politique remarquable, il ne résout en fait que partiellement les dissensions entre Arabes et Israéliens.



Le geste de Sadate permet la mise en place des accords de camp David, dont il faut toutefois atténuer la portée. En effet, de toutes les nations arabes, seule l'Egypte est présente à la table des négociations. Elle obtient l'évacuation du Sinaï, qui s'opère en avril 1982, quinze ans après la conquête israélienne ! Le dernier territoire égyptien occupé, la ville de Taba au fond du golfe d'Akaba, n'est rendu qu'en 1990. En revanche, le problème palestinien est bien abordé, et l'autonomie de la Cisjordanie et de Gaza est même envisagée – elle se concrétisera des années plus tard après bien d'autres négociations – mais sans même que les Palestiniens ou l'OLP aient été consultés. Par leur caractère strictement bilatéral, les accords de camp David mettent l'Egypte au ban des nations arabes... pour un temps. Mais surtout, Sadate le paiera de sa vie, sans toutefois que son legs et sa politique ne soient remises en cause par le pays. Un « front de la fermeté » se constitue autour de la Syrie, de la Libye et de l'OLP. Mais sans l'Egypte, le grand pays autour duquel avait été envisagée l'union arabe dans les années soixante, la source aussi des révolutions « socialistes » qui ont balayé les anciens régimes, le monde arabe est boiteux. Exclue de la Ligue arabe, elle y revient en 1987 sans devoir remettre en cause les accords de camp David. Hosni Moubarak s'impose alors progressivement comme le champion d'une cause arabe « modérée » face à la menace de Saddam Hussein, qui reprend à son compte la lutte anti-sioniste, essentiellement pour ses propres intérêts, mais aussi face à la montée en puissance d'une nouvelle force politique, l'islamisme, qui deviendra à une vitesse stupéfiante le nouveau péril majeur au Proche-Orient.

La guerre du Kippour marque ainsi la fin des grands conflits entre les pays arabes et Israël. La Syrie et l'Egypte comprennent bien qu'il leur est impossible de détruire Israël, et cette constatation ne peut que déboucher sur la reconnaissance de l'Etat hébreu. Une fois lavé l'affront de 1967, rien n'imposait plus de poursuivre la guerre avec Israël, même si ce qui est vrai pour l'Egypte l'est moins pour la Syrie, dont les terres du Golan restent occupées, et même progressivement colonisées par Israël, qui les considèrent comme primordiales pour sa sécurité. Militairement, si la guerre du Kippour remet en cause la supériorité israélienne, elle montre aussi la détermination arabe et la capacité de l'Egypte et de la Syrie à menacer Israël. C'est la paix des braves, qu'entérine le voyage historique de Sadate. Après la guerre du Kippour, Egyptiens et Israéliens peuvent traiter d'égal à égal et trouver des accords, fait de compromis. Pour l'heure, il manque certainement au peuple palestinien cette reconnaissance, faute de n'avoir jamais pu affronter Israël à égalité et d'avoir touché les limites de l'engagement de chacun. ❐

AOUT 1870 LA CHUTE DU SECOND EMPIRE

ETE 1870, « l'épée de la France » se concentre à la frontière avec le Palatinat, prête à pourfendre les Prussiens et leurs alliés. Un mois plus tard, cette armée française, la première force militaire au monde, n'existe plus... Revenons sur cette campagne éclair qui provoque la chute du Second Empire.

Le 19 juillet 1870, la France déclare officiellement la guerre à la Prusse. Les traités d'alliance défensive négociés patiemment par Bismarck entrent immédiatement en vigueur : tous les états de l'Allemagne se soudent alors autour de la Prusse, y compris ceux du sud – Bade, Württemberg et Bavière – récents adversaires, en 1866, des armées prussiennes.

Débute alors une « course » entre Français et Allemands pour se mettre en position le plus vite possible entre le Luxembourg et la Suisse, de part et d'autre de la frontière commune entre les deux nations.

Les Français sont les plus rapides, mais mélangeant phase de mobilisation et de concentration, les troupes impériales arrivent à la frontière dans un tel état de confusion et de désorganisation qu'il leur est impossible d'envisager la moindre action offensive. Au contraire, cette phase préliminaire cruciale a été préparée de longue date par le Grand Etat-Major prussien. La mobilisation, où les unités reçoivent réservistes et compléments de matériels pour atteindre leurs effectifs de guerre, précède la concentration, où les unités à plein effectif sont amenées sur leur position de départ. Cette concentration allemande débute prudemment à l'abri du cours moyen du Rhin, mais s'accélère sur la rive gauche, au plus près de la frontière, quand l'immobilisme de l'armée française devient patent.

L'IMPRÉPARATION FRANÇAISE

Von Moltke, le stratège prussien, répartit ses forces en trois armées. La première, sur l'aile droite, est commandée par l'impétueux Steinmetz ; elle ne comporte que 72 000 hommes. Au centre, l'armée principale – 252 000 hommes –, est conduite par le prince Frédéric-Charles. Sur l'aile gauche, le très compétent prince royal de Prusse, Frédéric-Guillaume, commande la troisième armée, forte de 182 000 soldats, qui inclue les contingents des états du sud. Face à cet ensemble imposant de plus d'un demi-million de combattants et mille cinq cents pièces d'artillerie, l'armée française rassemble péniblement 280 000 soldats et deux fois moins de bouches à feu, alors que la population des deux pays est sensiblement identique[1].

1 - Pour une étude sur les causes multiples de ce déséquilibre, voir l'article paru dans *VaeVictis* numéro 13.

La charge du 9e cuirassiers à Morsbronn, image vivante des mauvais choix tactiques de l'armée française. *Musée St Rémi, Reims.*

La « pensée stratégique » du haut commandement français laisse aussi à désirer. Certes, le général Frossard a étudié un solide plan de défense de la frontière, mais celuici est jugé peu glorieux. Il est remplacé par un vague dessein offensif qui n'a pas dépassé le stade d'un projet chimérique : l'armée française se jettera en Allemagne par la vallée du Main pour séparer la Prusse des états du sud, forcer ces derniers à la neutralité et tendre la main aux armées autrichiennes qui ne manqueront pas de nous appuyer... Plus prosaïque, von Moltke et son état-major étudient soigneusement le futur théâtre des opérations, choisissent les itinéraires de progression, établissent des tableaux de marches, etc., bref, effectuent tous les travaux préparatoires méprisés par l'état-major impérial.

LA BATAILLE DES FRONTIERES

Le 4 août, en constatant l'absence de tout mouvement des corps français, sans comprendre la logique de cet immobilisme, von Moltke, craignant un piège, lance prudemment en avant ses trois armées. Le jour même, la IIIe armée tombe sur la division du général Félix Douay, isolée en pointe à Wissembourg. Les premières carences de l'armée française apparaissent en plein jour. La cavalerie impériale, cantonnée en arrière (!), reste immobile, ne couvre pas l'infanterie, et n'effectue aucune reconnaissance. Au contraire, la cavalerie allemande se jette en avant, furète, observe, explore et rapporte de pré-

Suite page 39

Suite de la page 30

cieux renseignements, tandis que les généraux français restent aveugles... et sourds. En effet, une fois le contact établi, les unités de la IIIe armée marchent au son du canon et se ruent sur les lieux du combat, quand les généraux français restent passifs, attendent des ordres qui n'arrivent jamais, ou trop tard. Bref, à un contre dix et malgré une défense héroïque, la division Douay du 1er corps est culbutée, non sans avoir fait payer un lourd tribut à son adversaire.

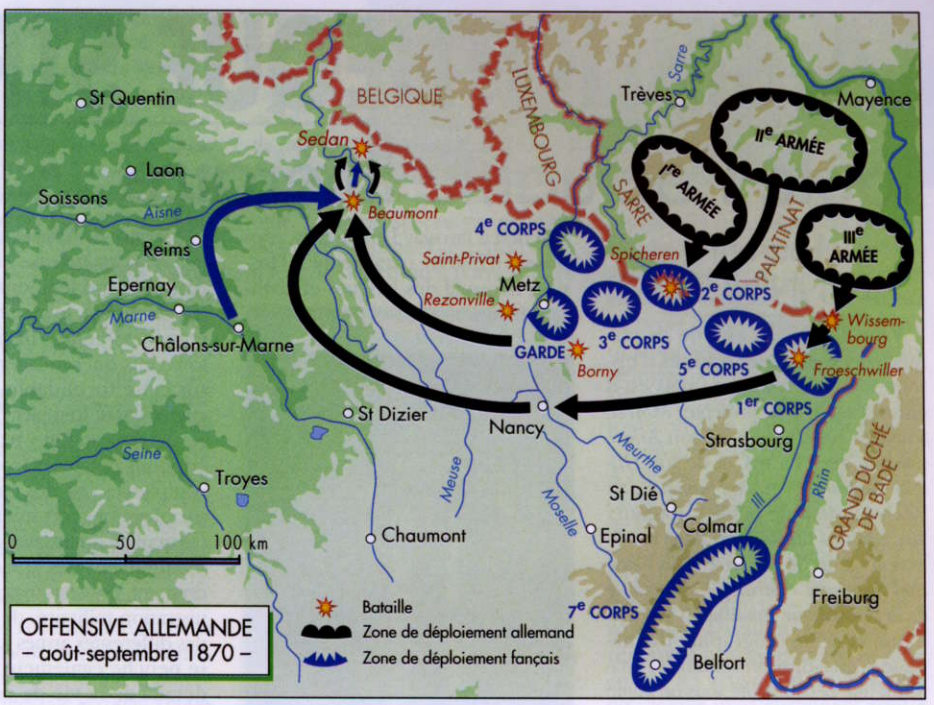
La progression continue et, le 6 août, l'épisode de l'avant-veille se reproduit à une plus grande échelle. Cette fois-ci, ce sont en effet deux corps français qui sont contraints de plier face à des forces supérieures. En Lorraine, à Spicheren, le 2e corps du général Frossard subit de plein fouet le choc des Ire et IIe armées. Là encore, malgré une magnifique position défensive, les Allemands parviennent à déloger les Français au prix, il est vrai, de lourdes pertes. Les unités du 3e corps du maréchal Bazaine, dont certaines ne sont qu'à quelques heures de marche du champ de bataille, ne bronchent pas. En Alsace, à Frœschwiller, le 1er corps du maréchal Mac-Mahon, appuyé par une division du 7e, plie sous les coups de boutoir de la IIIe armée. Le 7 août au soir, le repli des 2e, 3e et 4e corps vers Metz est décidé. Les 1er, 5e et 7e corps quant à eux battent en retraite vers le camp de Châlons, par Phalsbourg et Sarrebrück. La bataille des frontières est perdue.

Entre Rhin et Moselle

Quelque peu surpris par l'apathie des corps français, von Moltke ne perd pas de temps pour mettre en œuvre son plan initial : couper l'armée principale de ses communications avec Paris, l'acculer au nord et chercher une bataille décisive. Pour cela, il lance la première armée sur les talons de l'armée impériale et entreprend avec la seconde un mouvement tournant pour lui couper la retraite. Le plan fonctionne. Le 14 août, à Borny, à l'est de Metz, la Ire armée retarde le repli des Français. Le 16, une gigantesque bataille oppose, autour des villages de Mars-la-Tour, Rezonville et Gravelotte, les Ire et IIe armées à la garde impériale et aux 2e, 3e, 4e, 6e corps (ce dernier arrivé en renfort du camp de Châlons). La ligne de bataille court d'est en ouest. Le surlendemain, la ligne de bataille est orientée du nord au sud, de Saint-Privat à Gravelotte, « à front renversé » : les Allemands sont à l'ouest de Metz, coupent les liaisons avec Verdun, forcent les troupes du maréchal Bazaine à se replier à l'abri des forts messins et investissent la place forte.

Ces batailles mettent en lumière l'incompétence du haut commandement français où camaraderie et solidarité sont de vains mots : sans appui réciproque, les corps combattent avec acharnement mais de manière décousue. Par exemple, le 16 août, la journée débute avec l'assaut hasardeux du IIIe corps (IIe armée) : les Brandebourgeois pensent trouver l'arrière-garde française mais tombent sur le gros des forces impériales. Ce n'est qu'à trois heures et demi de l'après midi que le Xe corps arrive en renfort. Pendant tout ce temps, Bazaine a l'opportunité de détruire complètement ce corps prussien isolé, mais il ne bronche pas...

Ces quinze premiers jours de campagne sont aussi l'occasion de découvrir l'affreuse efficacité des nouveaux armements. Les taux de pertes des deux belligérants atteignent systématiquement des proportions dignes des « boucheries » d'Eylau ou de la Moskowa. La garde royale prussienne se fait ainsi saigner à blanc par les feux français lors de son attaque du village de Saint-Privat. De part et d'autre, la conséquence est la disparition progressive des colonnes d'attaque et le retour aux lignes et tirailleurs, formations de combat moins denses, moins sensibles aux feux ennemis. Quant à l'artillerie, surtout allemande, elle est maintenant une arme particulièrement efficace, au contraire de la cavalerie dont les charges folles et audacieuses sont systématiquement brisées par les tirs d'infanterie.



A la poursuite De Mac-Mahon

Revenons à la IIIe armée allemande qui se lance au lendemain de Frœschwiller à la poursuite de Mac-Mahon. Comme le contact est rapidement perdu, le maréchal peut facilement se replier sur Châlons. Lors de cette retraite, les ouvrages d'art – tunnels, ponts, etc. – ne sont pas détruits, au grand soulagement des Allemands qui peuvent progresser sans encombre jusqu'à la Meuse. Là, la IIIe armée s'arrête et prend quelque repos, le temps pour von Moltke de constituer, le 19 août, une quatrième armée, dite « de la Meuse », par prélèvement de troupes sur la IIe armée. Profitant de ce court répit, l'armée de Châlons se renforce. Outre les 1er, 5e et 7e corps échappés d'Alsace, les 12e et 13e corps sont constitués de quelques régiments de ligne encore disponibles, de bataillons de dépôts, de régiments d'infanterie de marine et de mobiles. Mais Mac-Mahon ne tarde pas à s'apercevoir que ces nouvelles troupes hétéroclites n'ont pas dans leur ensemble la solidité des corps « réguliers ». Le maréchal et Napoléon III, présent à Châlons, sont partisans de couvrir Paris avec cette armée. Le chef du gouvernement, le comte de Palikao, les en dissuade, affirme que le régime est perdu si un mouvement rétrograde vers Paris est fait et prône au contraire un mouvement offensif vers l'est, pour libérer l'armée de Metz.

Le 21, l'armée s'ébranle vers Reims, pour se porter ensuite sur Montmédy et tenter d'atteindre Metz par le nord, en effectuant une aventureuse marche de flanc. Dans un premier temps, von Moltke n'ose croire à un tel mouvement, si risqué, où « les exigences politiques l'emportent sur toute considération militaire ». Les rapports de sa cavalerie sont pourtant confirmés le 25 août par le contenu de journaux parisiens qui annoncent ouvertement la marche de l'armée de Châlons vers l'est. Les IIIe et IVe armées se lancent alors sur les traces de Mac-Mahon. Ce dernier avance péniblement : au sortir de Reims, les troupes ne progressent que de soixante kilomètres en cinq jours. Une fois encore, la cavalerie française est employée en dépit du bon sens : la majeure partie est sur le flanc gauche de l'armée, entre la frontière belge et son infanterie, là où elle ne sert à rien, au lieu de se trouver sur le flanc opposé pour protéger l'armée des surprises. Effectivement, le 30, le 5e corps se fait tailler en pièces à Beaumont : les batteries allemandes ont pu s'avancer à moins de deux kilomètres du gros des forces sans être repérées...

Sentant le danger, Mac-Mahon décide enfin d'abandonner sa marche vers Metz et de se replier vers Sedan pour rejoindre ensuite Mézières et retourner protéger Paris. Trop tard, le 1er septembre, les pinces des IIIe (à l'ouest) et IVe (à l'est) armées allemandes se referment sur l'armée française prise au piège. Malgré une défense une fois de plus héroïque[2], l'armée de Châlons et Napoléon III sont capturés. Pour von Moltke, le travail est terminé, l'armée impériale n'existe plus, elle est encerclée à Metz ou capturée à Sedan, la guerre est finie ! Finie ? Non pas tout à fait, car le 4 septembre 1870, un groupe de députés renverse l'Empire et proclame la République : il faudra aux Allemands encore cinq longs mois de lutte pour briser définitivement tout semblant de velléité de la part des Français. ❐

Remerciements à Philippe Derkaiser.

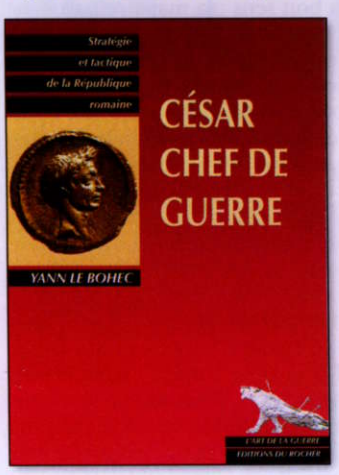
2 - Assistant aux charges désespérées et suicidaires des régiments de Chasseurs d'Afrique (division du général Marguerite), le roi Guillaume de Prusse pousse une exclamation laconique restée célèbre : « *Oh ! Les braves gens !* ».

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Toute l'actualité littéraire

Laurent HENNINGER

Yann Le Bohec, est l'un de nos meilleurs spécialistes français d'histoire militaire romaine (mais est-il encore besoin de le présenter ? On se souvient notamment de son *Armée romaine*, chez Picard, et de son *Histoire militaire des guerres puniques*, au Rocher), vient de publier, toujours aux éditions du Rocher, dans la collection « L'art de la guerre », un ***César chef de guerre – Stratégie et tactique de la République romaine***. Il s'agit là d'une énorme biographie thématique, c'est-à-dire présentant et analysant une personnalité sous un angle très particulier de sa vie ; il est vrai que la carrière militaire de César est au moins aussi importante que le sont ses activités politiques ou littéraires... Après une longue présentation de sa formation et de son initiation aux choses militaires (enfance, adolescence, jeunesse, débuts dans la carrière), Le Bohec analyse l'outil guerrier dont disposait César, puis décortique littéralement ses principales campagnes : guerre(s) des Gaules (et de Germanie), puis guerres civiles (contre Pompée, en Italie, en Orient, en Espagne, en Egypte, en Afrique), et enfin guerre contre les Parthes. L'auteur s'applique à déployer un regard critique et sans complaisan-

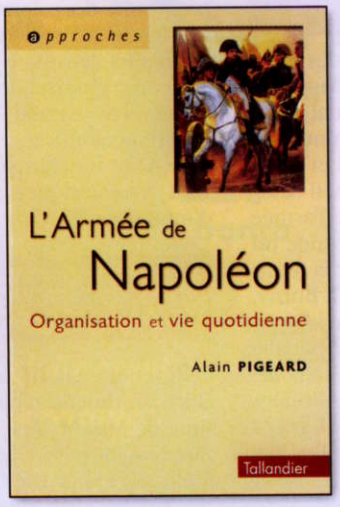


ce sur celui qu'il présente malgré tout, dans ses chapitres de conclusion, comme incontestablement l'un des plus grands chefs politico-militaires de tous les temps, en tout cas l'un des plus « complets ». Pour ce faire, il n'hésite pas à faire le point sur l'état et les dernières découvertes de l'historiographie, des sources d'époque et même de l'archéologie. Certainement la meilleure biographie disponible à l'heure actuelle.

Armes et guerriers barbares au temps des grandes invasions (éditions Errance), est une solide étude que l'on doit à Iaroslav Lebedynsky, professeur d'histoire ukrainienne à l'Institut national des langues et civilisations orientales (« Langues O' »)

et archéologue, cette double compétence lui permettant d'ailleurs de porter un regard parfois différent de celui des historiens « classiques ». Si la seconde partie de l'ouvrage est ainsi consacrée à une étude détaillée des armes individuelles utilisées dans les différentes armées de ces peuples (types d'épées variés, dagues, armes d'hast, arcs, fouets et lassos, équipements défensifs, sellerie, emblèmes), la première est plus tactique. Lebedynsky se penche ici sur les traditions guerrières et la composition des armées de ces nombreux et fort divers peuples (germaniques : de la mer ou des forêts), steppiques (Alains, Sarmates ou Huns, principalement). Il est ainsi étonnant de constater, par-delà les récits des auteurs romains, presque toujours haineux et méprisants, que ces peuples fort différents possédaient des cultures dans lesquelles s'interpénétraient, y compris dans leurs aspects guerriers, des influences provenant parfois de fort loin (Perse, Chine) puis les traditions militaires romaines elles-mêmes. Ces synthèses aboutiront un peu plus tard aux armées des royaumes germaniques d'Occident (Francs mérovingiens, Burgondes, Alamans, etc.) puis à celles que Lebedynsky qualifie de « nouveaux barbares » : les Avars et les Lombards. Ce livre est un trésor pour tous les figuristes, mais également pour les historiens désireux d'explorer des temps particulièrement confus, complexes et troublés qui, au moins au plan militaire, verront s'effectuer la synthèse entre des cultures guerrières à la fois très anciennes et d'une extrême diversité, tout en préparant le terrain à l'émergence d'une culture militaire radicalement nouvelle : celle de l'Occident médiéval.

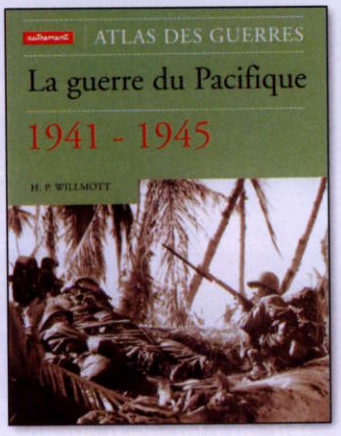
L'armée de Napoléon – Organisation et vie quotidienne, du professeur Alain Bigeard (éditions Tallandier), est, selon moi, le meilleur « manuel encyclopédique » disponible pour tous ceux qui souhaitent tout savoir sur cette formidable machine de guerre qui fit trembler l'Europe quinze ans durant. On y trouve des descriptions détaillées (souvent même complétées par des considérations sociologiques fort intéressantes, en particulier quant aux questions de recrutement) des grades, de l'encadrement, des états-majors, de l'administration militaire, de la garde, ou des différentes armes ; mais l'auteur se penche également sur tous les détails de la vie de cette armée : casernes, uniformes, équipement, hygiène, bivouacs, batailles, blessés, marches, nourriture, argot des soldats, coutumes régimentaires, solde, justice militaire, religion, franc-maçonnerie, prisonniers, récompenses, place des femmes, du mariage



ou des enfants de troupe, etc. De bien utiles annexes complètent l'ensemble : tableaux des levées d'hommes, structures de la Grande Armée, dispositif des troupes au combat, etc. Précis, fourmillant de détails et d'anecdotes, tout en étant sérieux et complet, ce livre s'avère l'indispensable complément de toute étude de stratégique ou tactique des opérations et des batailles constituant l'épopée impériale.

Les éditions Autrement poursuivent la traduction et la publication des ouvrages de la série britannique « Atlas des guerres », dirigées par John Keegan. Viennent ainsi de paraître ***La Première Guerre mondiale 1914-1918***, de Robin Prior et Trevor Wilson, et ***La guerre du Pacifique 1941-1945***, de H.P. Willmott. Le premier, s'il reste de qualité et constitue un bon panorama militaire de ce conflit, reste très classique

et ne prend que fort peu en compte les travaux les plus récents des historiens, en particulier de l'école française. On ne trouvera donc rien sur les civils dans la guerre ou sur les sentiments des combattants des différents camps. Selon nos auteurs, la guerre ne serait guère qu'une affaire de décideurs engagés dans un gigantesque *wargame*, ce qui est un peu court... En revanche, outre la qualité et l'originalité des nombreuses photographies, on appréciera le fait qu'ils traitent de façon exhaustive de tous les théâtres d'opérations. Le second ouvrage emporte bien plus mon adhésion car, outre le fait qu'il est lui aussi particulièrement exhaustif dans l'étude des gigantesques théâtres d'opérations de ce non moins gigantesque conflit, il présente l'immense intérêt de consacrer un chapitre entier à la genèse de la guerre du Pacifique, depuis l'émergence de l'impérialisme japonais dans sa guerre contre la Chine, en 1894, la guerre russo-japonaise de 1904-1905, la Première Guerre mondiale, les conséquences de la crise économique de 1929 sur le Japon, la campagne de Mandchourie de 1931, le véritable début du conflit, en 1937,



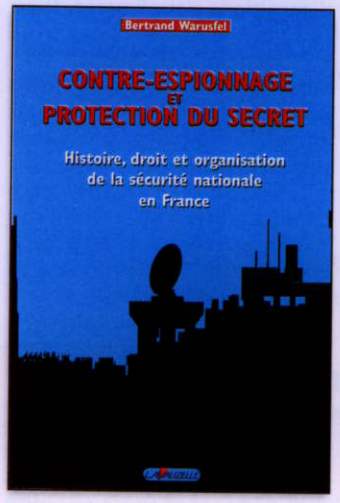
avec l'invasion de la Chine, et, bien sûr, la marche inexorable vers l'affrontement entre les deux grands impérialismes rivaux du bassin Pacifique : le japonais et l'américain... Enfin,

photographies (parmi lesquelles de nombreuses sont en couleurs), cartes et infographies sont particulièrement abondantes, intelligentes et fort utiles à la compréhension des problèmes tactiques et opérationnels posés aux différents belligérants.

Signalons par ailleurs que les éditions Michel Hommell viennent de lancer un nouveau magazine spécialisé. Aux côtés de celui consacré exclusivement à l'histoire napoléonienne, et que la plupart des lecteurs de *VaeVictis* connaissent déjà, voici donc ***14-18 – Le magazine de la Grande Guerre***, dont le n° 1 est depuis peu disponible dans les kiosques. Destiné à explorer le premier conflit mondial de la façon la plus exhaustive possible, ce magazine bimestriel contient, à la fois, des articles sur les opérations (aux échelons stratégiques, opératif ou tactique), les armements (mortiers et artillerie de tranchée), les unités (les chasseurs de Driant, les agents de liaison et de transmission dans la guerre des tranchées), mais également sur les questions politico-militaires (le « limogeage » des généraux français en 1914), économiques (le rôle des usines Renault dans la production de guerre), voire sociologiques (les ouvrières des usines de guerre, l'artisanat de tranchée) ou plus « personnelles », voire anecdotiques (Louis-Ferdinand Céline en 1914). La même qualité et le même intérêt que le magazine Napoléon Ier.

Pour ceux qui s'intéressent à cette question de l'homme en situation de combat, qui est au cœur de toute réflexion intelligente sur la tactique, je ne puis que recommander la lecture d'un petit livre paru aux éditions Berghahn Books (New York et Oxford) : ***Mastering Soldiers – Conflict, Emotions and the Enemy in an Israeli Military Unit***. L'auteur, Eyal Ben-Ari, officier de réserve dans Tsahal et professeur de sociologie et d'anthropologie à l'Université hébraïque de Jérusalem, a donc bénéficié en quelque sorte de sa « double casquette » de militaire et de chercheur universitaire pour nous fournir un travail « d'observateur participant », pour reprendre la terminologie en vigueur dans les sciences humaines. Les études de sciences sociales traitant des soldats en situation de combat réel sont bien rares, et cette étude ethnographique d'une unité d'élite israélienne était donc la bienvenue. Ben-Ari y analyse la façon dont les hommes perçoivent des notions en apparence aussi évidentes que le conflit, l'ennemi, ou le métier de soldat, notions considérées comme fondamentales si les militaires (et les universitaires !) veulent répondre à des questions basiques telles que : « qui sommes-nous ? » ou « que sommes-nous en train d'essayer de faire ? ». Des problématiques centrales pour toutes les armées occidentales, de plus en plus souvent engagées dans des opérations assez similaires à celles vécues par l'auteur, lors de l'Intifada...

Pour tous ceux qui s'intéressent aux questions de renseignement, le dernier livre de Bertrand Warusfel, ***Contre-espionnage et protection du secret – Histoire, droit et organisation de la sécurité nationale en France***, paru chez Lavauzelle, devrait constituer une lecture particulièrement utile. L'auteur, spécialiste reconnu, est juriste de formation et, par conséquent, le regard qu'il porte sur ces



questions est totalement dépourvu de tout caractère romanesque, voire « romantique ». Il s'agit là bel et bien du regard froid et éminemment sérieux d'un expert des « sciences et arts de l'Etat et du gouvernement ». Ne vous attendez donc pas à trouver là la moindre « jamesbonderie ».

En outre, et comme l'indique le titre, l'objet de cette étude n'est pas le renseignement, mais bien le contre-espionnage, domaine au moins aussi important mais n'ayant fait l'objet que de fort peu d'ouvrages. Après une histoire des différents organismes chargés de ces tâches en France depuis 1871 (essentiellement le ministère de l'Intérieur), Warusfel se penche sur leur état actuel, puis sur le cadre juridique de leur action. La seconde partie du livre, passionnante bien qu'assez aride, livre de pertinentes réflexions sur l'évolution (technique, juridique, mais aussi et peut-être surtout politique et stratégique) de la notion même de contre-espionnage. À l'heure où celle-ci est remise en cause par la modification du statut de l'Etat et par les bouleversements géopolitiques de la planète, Warusfel avance ainsi l'idée que c'est dorénavant la notion de « sécurité nationale » qui devrait prévaloir, car elle recouvre non seulement la lutte contre les activités des puissances étrangères mais également contre les nouvelles menaces organisées (terrorismes, trafics, mafias, prolifération des armements, etc.), et cela alors qu'on parle de plus en plus de « guerre de l'information » et qu'on se soucie plus que jamais de la compatibilité entre la nécessaire prudence et la non moins nécessaire préservation des libertés et de la démocratie. Des questions et des débats fondamentaux, donc, mais terriblement complexes. ❐

www.store4war.com

La boutique spécialisée en histoire militaire, défense & sécurité

3500 références disponibles

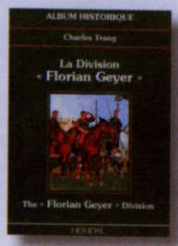
Stalingrad 1942-1943 Le chaudron infernal
notre prix : 179,55 F

Stalingrad
notre prix : 133 F

La Première Guerre mondiale 1914-1918 - Atlas
notre prix : 188,10 F

La guerre du Pacifique 1941-1945 - Atlas
notre prix : 188,10 F

Les hommes en noir
notre prix : 141,55 F

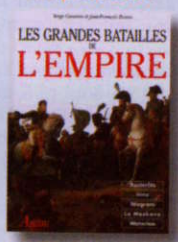


La division "Florian Geyer"
notre prix : 266 F

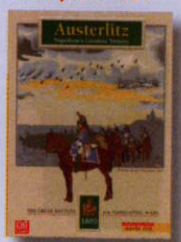
Blitzkrieg à l'Ouest
notre prix : 456 F

The Military Sniper Since 1914
notre prix : 104,50 F

La marine française dans la guerre d'Algérie
notre prix : 175,75 F



Les grandes batailles de l'Empire
notre prix : 160,55 F



Austerlitz
Wargame sur carte
479 F

Drive to the Baltic
Wargame sur carte
259 F

Les meilleurs prix wargames sur carte et PC / Toutes les revues / - 5% sur les livres

www.net4war.com

- Annuaire de recherche en défense, géopolitique et histoire militaire
- Base de données en histoire militaire et conflits contemporains
- Analyses et données géopolitiques et stratégiques

le premier portail francophone en histoire militaire, défense & sécurité

+ de 3000 pages
des centaines d'articles
8000 sites référencés et commentés
consultation gratuite

Nouveau directeur de la rédaction : Théophile MONNIER

POUR COMMANDER

Sur Internet
(paiement sécurisé en 128 bits)
www.store4war.com

Par téléphone 04 42 50 69 83
lundi-vendredi de 9h/12h et 13h30/18h
samedi de 9h à 12h

Par courrier postal
store4war, 5, rue Danton,
13760 Saint-Cannat, France

INFORMATIONS DE LIVRAISON
- prénom & nom
- adresse
- code postal
- ville
- pays

MODE DE PAIEMENT
chèque ou mandat
(francs français ou €)
carte bancaire
n° de carte,
date d'expiration
et signature

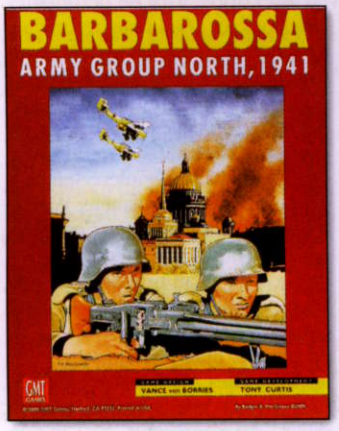
PORT en France :
25 F en colieco / 50 F en colissimo
commande > 400 F : GRATUIT !
Etranger : consulter notre site internet

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

BARBAROSSA, ARMY GROUP NORTH



Enfin, l'*East Front Series* de GMT vient de faire paraître le dernier volet de la trilogie « Barbarossa ». Les accros du front de l'Est peuvent à présent simuler toutes les opérations qui se sont déroulées pendant l'été 1941. *AGN* est cependant bien plus qu'une simple fin de série. Les concepteurs ont agrémenté le jeu de nouvelles règles. Afin de tenir compte des possibilités navales offertes par la proximité de la mer Baltique, tout un système a été mis en place. A présent, une phase de mouvement naval intervient pour les deux camps à chaque tour. Chaque joueur peut effectuer des transports maritimes, ainsi que des assauts amphibies, sous certaines conditions. Les croiseurs et des destroyers font également leur apparition dans le jeu.

Mais ce n'est pas tout, des règles spéciales sur les combats urbains dans Leningrad ont été mises en place. La zone autour de la ville est représentée par une carte spéciale, dans laquelle ces nouvelles dispositions s'appliquent. Il est vrai que le système « classique »ne pouvait rendre de manière adéquate ce type de lutte. C'est, sans doute, un prélude à ce qui nous attend, car le prochain jeu de la gamme devrait être Stalingrad...

Les efforts fait dans *Army Group Center* en direction des scénarios ont été poursuivis. *AGN* contient quatre « petits » scénarios, conçus pour nous apprendre le jeu petit à petit : celui d'apprentissage, celui pour coordonner les opérations terrestres, celui pour utiliser les règles navales, et enfin celui couvrant l'assaut sur Leningrad. Chacun possède une carte spécifique, sur laquelle toutes les indications sont fournies : idéal pour ceux qui découvrent les règles. Pour les autres, qu'ils se rassurent, la campagne va du 22 juin au 23 septembre 1941 (47 tours !), et un scénario couvre l'avance vers Tikhvine en novembre. Le seul défaut, c'est le prix, nettement supérieur à celui du reste de la série. A ceux que cela risquerait de rebuter, je dirais simplement : le prix s'oublie, la qualité reste.

Barbarossa, Army Group North : jeu en anglais assez complexe, édité par GMT. Il comprend cinq grandes cartes et deux petites (qui sont recto verso), 980 pions et plusieurs aides de jeu. Jeu en solitaire possible.

Hervé BORG

SUR LE MARCHÉ DU DTP

Le retour du printemps coïncide avec l'irruption d'une belle série de nouveautés du côté des simulations « petit budget ».

BONE GAMES

Apparition d'une extensionn – *Admiral on Deck* – pour compléter la simulation navale *Queen Victoria's Navy* (combats navals de surface à la fin du XIXe siècle). Ce supplément propose des règles de commandement et de manœuvre plus sophistiquées ainsi que plusieurs scénarios (bataille du Yalu, Tsushima).

http://www.bonegames.com/

BSO GAMES

Richard Berg édite – sous le titre de *Line Of Fire* – deux batailles peu connues du début du XIXe siècle : *Maipo* (un affrontement décisif pour l'indépendance du Chili en 1818) et *Lundy's Lane* (non loin des chutes du Niagara, une bataille de la guerre de 1812). Les deux affrontements sont animés avec les mécanismes, très abordables, déjà utilisés dans *Las Batallas de los Gringos* du même auteur.

bergbrog@aol.com

MICROGAME DESIGN GROUP

Vimy Ridge reproduit à l'échelle du bataillon et de la compagnie l'assaut mené par les unités canadiennes contre les positions allemandes en 1917. L'ensemble se pratique avec 280 pions sur une carte de format *VaeVictis* ...

http://members.home.net co-op/

STRATEGY & TACTICS 204

Fin 1917, l'Empire austro-hongrois et le royaume d'Italie sont deux nations épuisées qui n'en continuent pas moins à initier de vastes et coûteuses offensives. Le jeu joint en encart dans le plus célèbre magazine américain dédié à notre passion, traite des trois dernières actions majeures de la grande Guerre entre ces deux belligérants : les batailles de Caporetto, de la Piave ainsi que celle de Vittorio Veneto. L'échelle de jeu est évidemment opérative (1 pion = 1 division) et la simulation reprend la plupart des mécanismes de *Reinforce the Right* (*S&T 180* – sur l'offensive allemande de 1914 à l'ouest). Si le thème a le mérite d'être une fois encore original et s'il faut apprécier quelques règles « d'ambiance » (logistique déficiente, mutineries possibles au sein des quelques divisions françaises présentes, actions navales et sous-marines... sur le lac de Garde, bombardement naval depuis l'Adriatique, etc.) , l'ensemble se révèle néanmoins de facture très classique et se joue sur une surface de jeu hélas un peu décevante (couleurs saturées).

Outre un dossier lié à la simulation, les principaux articles de la partie magazine traitent de la longue et épuisante guerre ayant opposé l' Irak à l'Iran dans les années 80 et de l'incroyable expédition française au Mexique pour tenter d'y instaurer un empire au milieu du XIXe siècle.

Stéphane MARTIN

ASL 2ND EDITION

Ah, depuis le temps qu'on attend ça ! Une nouvelle version d'*ASL*, ça, c'est un événement. Et pourtant, Avalon Hill disparu, on aurait pu croire que *ASL* allait mourir de sa, à petits feux... Il faut bien convenir qu'il n'en est rien. Malgré la concurrence de l'informatique, malgré l'ancienneté du système (plus de quinze ans, et après neuf ans de *Squad Leader* tout de même !), la communauté *ASL* vit toujours et se montre très active, comme on peut le constater régulièrement lors des tournois en France ou en Belgique. *ASL* reste certainement le jeu d'histoire le plus pratiqué au monde. C'est donc avec une grande curiosité que l'on attendait cette seconde édition des règles, après quelques années de vaches maigres. Autant lever le suspense tout de suite, il ne s'agit pas d'une nouvelle version, mais d'une version retouchée des règles.

En effet, mis à part quelques mécanismes qui ne fonctionnaient pas très bien, aucun des grands principes n'est modifié. Ont été ainsi remaniées les règles de vague humaine, les murs et bocages (*Wall advantage*), les égouts et diverses corrections très mineures par-ci par-là. Une relecture détaillée s'impose mais pas de panique, il s'agit au pire de clarification de règles. Plus important, et c'est la raison d'être de cette seconde édition, tous les errata publiés depuis la nuit des temps et disponibles auparavant dans les fameux feuillets détachés et marqués d'un rond noir sont inclus directement dans la règle, sans indication supplémentaire. De la même manière, toutes les règles induites par les extensions (règle de modules historiques et du théâtre d'opérations Pacifique essentiellement), avec leurs nombreux cas particuliers et incidences sur la règle, sont maintenant incluses directement, ce qui est un apport majeur. Des règles qui étaient apparues dans des modules historiques ont également été intégrées dans le chapitre B (ruelles de village et voies ferrées). Parmi les ajouts divers, notons un exemple de déroute très détaillée, le déplacement de certaines règles (attaque collatérale dans le chapitre D)

Par rapport à l'édition originale, le classeur est plus copieux, avec l'insertion du chapitre E (règle de nuit, de météo et d'aviation), le chapitre K enfin complet (*Training Manual*), toutes les tables remises à jour (dont la table de terrain et la table de nationalités) et une série d'aides de jeu de première importance : une fiche de scénarios en couleur, la table d'artillerie (avec un arbre de procédure) et une très utile table d'*overrun* (idem), la séquence de jeu ultra détaillée et surtout une grande table de tir incrémentée, le tout cartonné et glacé. Miam !

Pour les véhicules, il faut toujours se contenter des véhicules allemands et soviétiques, même si le chapitre s'enrichit des notes consacrées aux véhicules disponibles dans les modules historiques.

Obtenir le droit de poursuivre l'exploitation d'*ASL* n'est pas le moindre exploit de MMP, publier une nouvelle édition de la « Bible » en est un autre. Les esprits chagrins diront qu'il faut une nouvelle fois débourser 450 FF pour retrouver tout ce que l'on connaissait déjà, les vrais amateurs d'*ASL* savent que cette somme récompense surtout un travail considérable, et que ce n'est rien comparé à la durée de vie d'*Advanced Squad Leader*. Il faut admettre toutefois que certains grognards d'*ASL*, dont moi, auraient peut-être souhaité découvrir un vrai remaniement des règles, avec de nouveaux principes de jeu et des notions de commandement et d'activation plus sophistiquées. Tant pis, *ASL* reste *ASL*, pour encore quelques bonnes années. Longue vie au roi des jeux d'histoire !

Théophile MONNIER

Minden Games

Le numéro 5 du magazine *Panzerschreck* offre un programme copieux avec plusieurs simulations jointes en encart : le premier jour de la bataille de la Somme (juillet 1916) praticable en solitaire, la bataille du Dogger Bank (les croiseurs de bataille allemands et anglais s'affrontent) ainsi qu'une petite simulation sur un raid commando visant Rommel...

http://www.homestead.com/minden_games/panzerschreck.html

Perfect Captain

Ce site web propose en téléchargement gratuit tout le matériel nécessaire (pions, règles, cartes) pour pratiquer diverses simulations au thème souvent original : une règle pour figurines sur les combats durant l'ère des Croisades (*Ironbow*) , une simulation stratégique plongeant les joueurs au cœur de ces mêmes croisades (*Princes of the East*), une règle pour figurines simulant les combats durant la guerre de 1812 (*Cousin Jonathan*) ainsi qu'un ensemble de modules devant permettre aux joueurs de reproduire tant au niveau tactique qu'opérationnel divers aspects de la guerre au XVIe siècle en Europe (*Spanish Fury*) . Le premier module traite ainsi des sièges avec en outre un scénario historique : le siège de Chartres en 1568.

http://www.geocities.com/amacedon/captain.html

Perry Moore

Cet auteur prolifique propose une simulation à l'échelle opérationnelle de l'une des innombrables opérations du front russe. Il s'agit ici de suivre le 3.Panzer Korps, avant garde de l'avancée allemande vers le Caucase en novembre 1942.

http://www.jps.net/perrya/

Stéphane Martin

ASL SANS ASL, BIS

Critical Hit reste un très dynamique producteur de « dérivés » d'*ASL*. L'éditeur *étasunien* nous présente plusieurs *packs* de qualité inégales.

Total East Front Pack 1 et *Total Pacific Theatre Pack 1* correspondent aux productions habituelles. Le premier nous gratifie de huit scénarios *intenses* et de trois *overlays* de bois et autres vergers. Les situations sont variées même si dominent les actions à Vienne en avril 1945. Je regrette toujours personnellement le manque d'informations précises sur les Soviétiques quand du côté allemand on cite par leur surnom tous les chefs de chars présents (j'exagère à peine...). *Total Pacific Theatre Pack 1*, quand à lui offre une sélection éclectique de huit situations *interesting* – ce n'est pas le cas d'habitude ? – peu pacifiques... On se promène de la Malaisie aux Philippines en passant par les Indes Néerlandaises avec deux scénarios mettant en scène des paras nippons dont un déjà représenté dans notre défunt *Tactiques*. Une petite planche de pions comprenant majoritairement de l'infanterie australienne est fournie (tous sont bien sûr dans le plus pur style Critical Hit.)

Si ces deux produits restent assez conventionnels, le suivant est vraiment remarquable. *Genesis 48* ambitionne rien moins que la simulation par *ASL* de la première guerre israélo-arabe. A côté de quelques aides de jeu et d'un *overlay* de kibboutz, un livret de 32 pages présente l'infanterie, les canons et les véhicules israéliens et arabes et les règles spéciales s'y rapportant. Trois planches de pions (deux pour l'infanterie et une pour le matériel lourd) offrent, entre autres, des pions pour la Haganah et l'Irgoun mais aussi les camions blindés juifs et les autos blindées Marmon-Herrington de la Légion Arabe. Douze scénarios accompagnent ce *pack* mais aussi un jeu de campagne sur Jérusalem avec une splendide carte historique de la ville. Enfin, cerise sur le gateau, trois scénarios – soit un total de quinze – simulent des actions de la guerre de 1956. En effet, des pions AMX-13, Centurions et Sherman FL-10 (entre autres) et des règles spécifiques sont présents dans le cadre de *Sinaï 1956*, inclut dans *Genesis 48*. Il s'agit bien sur de l'opération Kadesh, offensive-éclair d'Israël contre l'Egypte de Nasser dans le cadre du calamiteux plan franco-anglais pour reprendre le contrôle du canal de Suez. D'autres extensions sur les conflits suivants (Guerre des Six Jours, Guerre d'Octobre/du Kippour) semblent envisagées. Ce travail globalement très accompli sur le plan historique (la carte de Jérusalem et les scénarios en témoignent), ce qui est loin d'être toujours le cas avec CH, risque d'atteindre les limites d'*ASL*, système plus à son aise en 1943 qu'en 1973... Enfin, les pions, spécifiques à Critical Hit après ses démêlés juridiques sur le copyright avec Avalon Hill/MMP, restent assez pénibles à utiliser. En effet, les symboliques fort différentes d'*ASL* des véhicules de « *Squads and Leaders* » rendent leur compréhension parfois ardue. Il n'en reste pas moins que tout passionné du sujet se doit de posséder un tel travail, globalement remarquable.

Total East Front Pack 1 et *Total Pacific Theatre Pack 1* sont vendus entre 120 et 130 FF. *Genesis 48* coûte 380 FF.

Philippe NAUD

EVO
LA DURE VIE DES DINOSAURES

Prenez en main la survie d'une espèce de dinosaure. Pour gagner : faites évoluer votre espèce plus vite et mieux que les autres !

"EVO a le mérite de toucher un large public. C'est un grand et beau jeu... une référence"

Emmanuel VIAU - La Croix

"C'est une pure merveille... ce jeu est exceptionnel !..."

Ankou.com

"Keyaerts a réussi le pari de proposer un thème très porteur avec une mécanique simple et très efficace..."

Docteur Mops - Trictrac.net

EVO
LA DURE VIE DES DINOSAURES
UN JEU DE PHILIPPE KEYAERTS
SIM d'or
CONCOURS INTERNATIONAL DE CRÉATEURS DE JEUX DE SOCIÉTÉ

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu de société **EVO, la dure vie des dinosaures** au prix de 220,00 F (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom.....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal .....Ville .....

EURO GAMES

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Infos & nouveautés en temps réel : www. descartes-editeur. com

DESCARTES EDITEUR

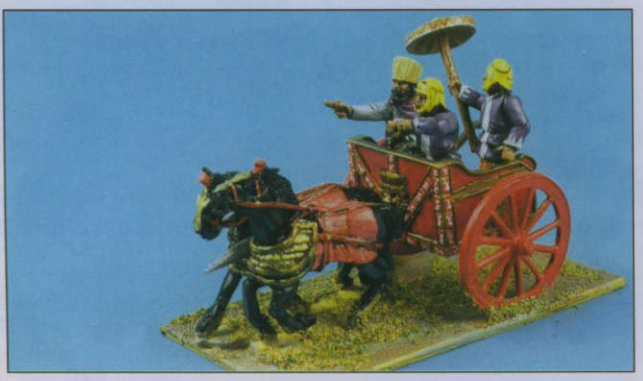
Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES PERSES — Old Glory 25 mm



Juché sur son char, Darius, le roi des rois, dirige ses troupes, que ce soit ses régiments d'Immortels ou les farouches peltastes venus de la lointaine Thrace.

Peinture C. Coquet

LES GAULOIS — Testudo 15 mm

Après les armées romaines, la dynamique firme italienne nous gratifie de splendides gaulois.

Peinture Denis Piémontois

LES VIKINGS ! — Old Glory 25 mm

Ces « hommes du nord » sont bien équipés : il s'agit soit de la garde d'un roi, soit de combattants qui se sont assez enrichis lors de leurs lointaines expéditions pour se procurer protections et armes de premier choix.

Peinture Christian Agostini

FANTASSIN MINIATURAS

FIGURINES 15 mm. : 1er Empire, 1ere Guerre Carliste, Cuba 1898.

FERONT MERVEILLE SUR LA TABLE DE JEU !

Catalogue et échantillons gratuits contre 2 coupons réponse internationaux

Disponibles par correspondance : nous acceptons les cartes de crédit.

C/Ave Maria, 16 BAJO. 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.987.423.589
Page internet : www.ponfered.net/fantassin

TESTUDO

Figurines 15 mm
Sculptées par
G. Rava
Via Canaletta 79
48013 Brisighella RA
ITALIA
Tel. / fax : 0039 0546 81984

Nos séries :
LA GUERRE DE TRENTE ANS
LA GUERRE CIVILE ANGLAISE
DE BELLO CIVILI
(Romains fin République)

Nouvelle série !!
Les Gaulois

Visitez notre site Internet en français :

go.to/testudo
E-mail : testudo@libero.it

Catalogue en français et échantillons gratuits contre simple demande

LES EGYPTIENS — Falcon 15 mm

Les chars de Pharaon ont bercé nos jeunes années. Il est logique que l'armée égyptienne du temps de Ramsès soit très populaire sur nos tables.
Peinture Denis Piémontois

LES CROISADES — Gripping Beast 25 mm

Les soldats de la garde mauresque ont juré de libérer les lieux saints de la présence des « infidèles ». Voici de belles figurines pour des jeux d'escarmouche au temps des Croisades.
Peinture David Wilson

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Cavaliers « Ages Sombres » référence DGS1 et DGS2

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)
Lot N°1 : Successeurs d'Alexandre
Assortiment varié avec 1 général monté, 5 cavaliers lourds Agema, 5 compagnons, 4 cavaliers légers Arachosiens, 32 phalangites, 12 peltastes grecs et 6 archers crétois ..... **337 F au lieu de 674 F**
Lot N°2 : Bourguignons Féodaux
Assortiment varié avec 10 chevaliers, 5 coustilliers, 16 piquiers, 16 archers anglais, 13 arbalétriers flamands et 1 porte-étendard à pied ..... **338 F au lieu de 676 F**

NOUVEAUTÉ ESSEX 25 mm

Lot N°3 : Piétons napoléoniens 1814-1815
15 piétons variés : 3 fusiliers, 3 grenadiers, 3 voltigeurs, 2 officiers, 2 musiciens et 2 porte-étendards ..... **126 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot N°4 : CAMPAIGN 68 : LUTZEN 1632 ..... **145 F**
Lot N°5 : CAMPAIGN 82 : EDGEHILL 1642 ..... **145 F**
Lot N°6 : CAMPAIGN 83 : CORUNNA 1809..... **145 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES (en anglais)

Lot N°7 : La Bataille d'Orthez (Clash of Arms) :
Onzième jeu de la série « Les Batailles dans l'Age », il oppose les vétérans anglais de Wellington aux français de Soult en février 1814. 2 cartes superbes, 560 pions, 3 scénarios ..... **545 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **337 F** = ... F
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **338 F** = ... F
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **126 F** = ... F
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... F
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... F
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... F
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **545 F** = ... F
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV Mai /Juin 01

LA GUERRE DE CENT ANS — Front Rank 25 mm

Les archers sont prêts et n'attendent que l'ordre de tirer sur les impétueux et inconscients chevaliers français...
Peinture David Wilson

LES CHEVALIERS ITALIENS — Mirliton 25 mm

Encore un magnifique chevalier des guerres communales d'Italie aux armoiries chatoyantes et variées.
Peinture Mirliton

LA GUERRE DE TRENTE ANS — Essex 15 mm

Régiment de mercenaires allemands au service de Gustave Adolphe mélant piquiers et mousquetaires, cuirassiers lourdement blindés et pratiquant la caracole, voici des troupes typiques de la guerre de Trente ans. En médaillon le comte de Tilly.
Peinture Edgar André

MIRLITON S.G.

DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it

Visitez notre site internet www.mirliton.it

Nouveautés 15 mm

Guerre d'Indépendance italienne 1859-1866
Infanterie autrichienne (fusiliers et grenadiers) dans différentes positions

Infanterie hongroise (fusiliers et grenadiers) dans différentes positions

Jäger autrichiens dans différentes positions
Artillerie autrichienne avec un canon de 8 livres Mle. 1860

Demandez notre catalogue de plus de 400 photos en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande accompagnée de votre règlement
(numéro de carte bancaire et date d'expiration)

Prix du catalogue (frais de port inclus) : Europe : 10,33 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros Océanie : 14,46 Euros

NERVUS BELLI

Arnaud Grenon
870, chemin de la Sablière 06640 SAINT-JEANNET
Tél. : 04.92.11.03.46 ou 06.09.30.35.00
nervusbelli@aol.com

Spécialiste de la vente de figurines de 15 mm

CHARIOT :
Antiquité, Extrême Orient, Révolution française, univers fantastique, 10 mm...

GLADIATOR :
Antiquité, Moyen Age, Premier Empire, bagages...

FATASSINS MINIATURAS :
Premier Empire...

MIRLITON : ***Moyen Age***

MUSEUM :
Antiquité, Moyen Age, début Renaissance, bagages...

OLD GLORY :
Antiquité, Moyen Age, XVIIIe siècle, Premier et Second Empires, Guerre de Sécession...

OUTPOST :
Antiquité, Extrême Orient, Second Empire...

PETER PIG :
Antiquité, début Renaissance, Première et Seconde guerres Mondiales...

TOULLER :
Antiquité, Moyen Age, Premier Empire...

Catalogue gratuit et conditions de vente sur simple demande

LA GUERRE EN DENTELLES — Front Rank 25 mm

Les fiers dragons du régiment du Languedoc sont prêts à en découdre !
Peinture Eric Veitl

LA GUERRE DE 1812 — Old Glory 25 mm

Les fantassins du 15e régiment US s'essayent au maniement d'une arme totalement obsolète : la pique !
Peinture C. Coquet

LES ANGLAIS — Hatt 1/72

La cavalerie anglaise est peu nombreuse – les chevaux ne sont pas faciles à transporter par mer – mais d'excellente qualité, en particulier les régiments de dragons « lourds ».
Peinture Stéphane Brunet

LES BELGES — Hatt 1/72

A Waterloo, hussards et dragons belges sont obligés de combattre l'armée française où nombre d'entre eux ont servi avec distinction durant de longues années.
Peinture Stéphane Brunet

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : jcpcdm@club-internet.fr
Bientôt un site Internet complet et à jouer : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénario.
Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez : *– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200*
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal, les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

UNE GRANDE VARIÉTÉ :

Naval : Hallmark, GHQ, Langton – **Antiquité/Moyen-Age :** 15 mm Gladiator, Old Glory, Falcon, Mirliton, Irregular, Chariot 25 mm Gladiator, Old Glory, Front Rank
18e Siècle : Old Glory, Falcon – **Napoléonien :** Old Glory, Front Rank, Fantassin Miniaturas – **Sécession :** Old Glory, Polly Oliver, Falcon, Heroics and Ros
1870 : Pendraken, Chariot, Old Glory – **Colonies 19e Siècle :** Old Glory, Dixon, Falcon, Irregular – **1914-18 :** Peter Pig, Pendraken, Irregular
1939-45 : Battlefront, Old Glory, Peter Pig, GHQ, Heroics and Ros – **Contemporain :** GHQ, Peter Pig
Bientôt : Figurines peintes à des prix permettant de se constituer des armées

NOUVEAUTÉS
Armées DBA 15 mm avec résumé de la règle (en français), figurines variées de plusieurs marques
Règle BATTLEFRONT 2 GM 320 F

Hallmark : série de navires côtiers au 1/1200 – **Old Glory** : 25mm Cosaques, polonais et turcs 16-17e dont Tarass bulba, Vlad l'empaleur, Bogdan Chmielnicki et autres humanistes... Byzantins 7-13e siècles 15 mm – **GHQ** 1/2400 Enterprise 1944 et Tirpitz – **Pendraken** : 10 mm 1866 - 1870 Prussiens en manteaux – **Mirliton** : décalques pour boucliers et bannières pour le moyen-âge
Battlefront : Laffly, camions Renault et Citroën, motos tudesques, décalcomanies de sigles divisionnaires

Pour jouer avec les règles de VV :

GLADIATOR GAMES (30 F le paquet de 3)
GLA1 2 Samnites (glaives) + Provocator (lance)
GLA2 2 Rétiaires + Contraretiarus
GLA3 2 Thraces + 1 Mirmillon
GLA4 Diamecheri, Laquearius («lasso»), Cataphractarius
GLA5 2 Velites (javelots), Hoplomachus (lance)
GLA6 Samnite femelle (épée), Rétiaire « femelle » (trident), Charon (charognard)
GLA7 2 Samnites (épée), Cataphractaire (épée)
GLA8 2 Secutores (épée), Sagitiarius (archer)
GLA9 2 Provocators (lance), 1 Hoplomachus (épée)
ARENE 9 PIECES 900 F (faites vos jeux)

IRREGULAR
Prisonnier pendu par des chaînes à un mur ..... **20 F**
Lion ..... **9 F**
Tigre ..... **9 F**

STEVE BARBER MODELS 25 mm
SBG1 Six Gladiateurs (Samnite, Retarius, Thracian, Secutor, Cataphractari & Myrmillo) ..... **75 F**
SBG2 Six Gladiators (Provocator, Sagitarius, Contra-Retiarius), Dimacherius, Veles & Laquerius) ..... **75 F**
G9 Champion of Rome (monté) ..... **40 F**
G10 Champion - Scorpio ..... **20 F**
G11 Champion - Minotaure ..... **20 F**
G12 Champion - Draba « l'Ethiopien » ..... **20 F**
G21 Spectateurs (paquet de 16) ..... **150 F**
G22 7 Auxiliaires romains montant la garde ..... **75 F**
Lion ..... **15 F**

FALCON (10 F)
FSH6 Romaine
FSH4 Esclave en mini jupette et colliers
FSH1 Egyptienne
FSF4 Femme fatale tenant une tête (coupée), vêtue d'un serpent autour du cou
FSG1 Nue couchée

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). *Catalogue gratuit sur demande*
Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (pas de limite dans le temps) – Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 1 000 F.

LES BONNES ADRESSES

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

NOUVEAU : HOPLIX*, jeu antique - médiéval - renaissance pour figurines, spécial soclage DBM et qui se joue sans dé et vendu avec carte hexagonale (ou rectangulaire au choix)
ET TOUJOURS : KAZAR*, bataille de masse même période + 1er Empire
***Jouables par correspondance (via poste ou via e-mail avec excel)**
Disponible :à : Fortuné Gilbert 8bis, quai des Iles 23200 Aubusson
Tél. : 05.55.66.10.02. Prix : (port inclus) : KAZAR 95 F, HOPLIX 45 F

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
Visitez notre site internet : **www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses), Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samourai
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc.. ; à partir de **£2.70** Samourai **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar »1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7sD, England

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT
CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Sandra Villermois : 01. 40. 21. 17. 94.

LES AUTRICHIENS — Fantassins Miniaturas 15 mm

La marque ibérique sort une gamme de figurines autrichiennes. Vous y trouverez des Grenz – ici du 6e régiment « Saint-Georges » –, de l'artillerie, de l'infanterie en shako – 38e et 28e régiments (allemands) – et des grenadiers – 39e (Hongrois) et 9e (Allemands).
Peinture Claude Corbières

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
epminiatures@wanadoo.fr
Distributeur exclusif de la marque HYTTY
Vente par correspondance et au magasin
LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE
(plomb et plastique)
ANTIQUITE, MEDIEVAL, EMPIRE
Distributeur des marques : FOUNDRY, TOULLER, HAT, HOUSE OF CAMPAIGN, ITALERI, ESCI, ZVEZDA
Vous trouverez aussi : les peintures, pinceaux, roche liquide PRINCE AUGUST, le flocage FR, les socles magnétiques EP MINIATURES, la documentation OSPREY

LES MARIE-LOUISE — Fantassins Miniaturas 15 mm

Saluons la sortie de figurines originales chez Fantassins Miniaturas : des « Marie-Louise », mal équipés, tout à fait représentatif des troupes qui défendent la France en 1814.
Peinture Claude Corbières

LES WURTEMBOURGEOIS — AB Figures15 mm

AB continue d'étoffer sa gamme consacrée aux troupes du Württemberg avec ses magnifiques Chevau-légers du Prince Adam.
Peinture Claude Corbières

LES COMMANDOS — Battle Honours 25 mm

Les raids des commandos monopolisent de nombreuses troupes de l'Axe. Leurs « coups de main » et leurs exploits redonnent confiance aux Britanniques... en attendant des jours meilleurs !
Peinture Cyril Bony

L'AFRIKA KORPS — Battlefront 15mm

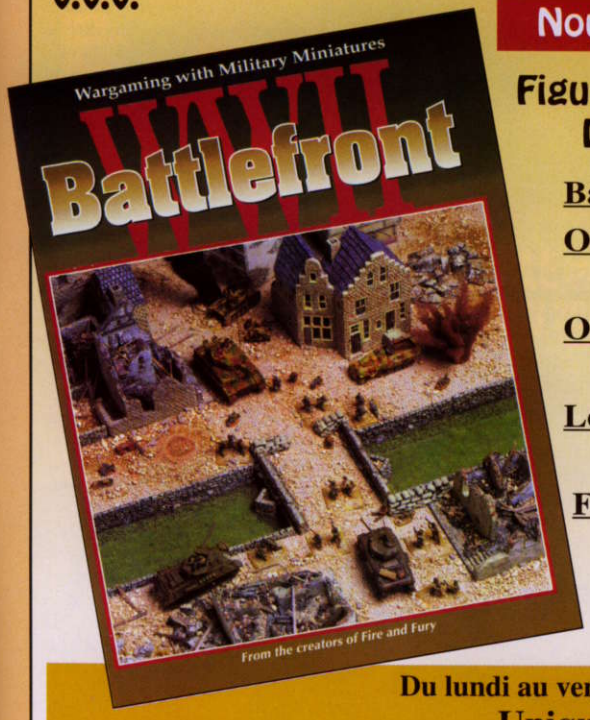
Les malheureux motocyclistes des unités de reconnaissance de l'Afrika Korps avalent des kilomètres de pistes sous un soleil de plomb.
Peinture Stéphane Langlois

OLD GLORY
FOUNFRY
SIGNIFER
V.V.V.

FG miniatures

4, rue de la Gerbe d'Or
95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01

Nous serons fermés du 27/04/01 au 04/05/01



Figurines Old Glory 15 et 25 mm / Foundry 25 mm
Drapeaux Signifer / Décalcos Veni Vidi Vici

Battlefront WW2 : 340 francs / 51.83 euros franco

Old Glory Antiquité 15 mm : Syriens, Lybiens, Peuples des Mers, Byzantins tardifs

Old Glory 25 mm : Polonais Rennaissance, Turcs Ottomans et Cosaques

Le nouveau jeu d'Old Glory : Cossack Wars 160 francs / 24,39 Euros

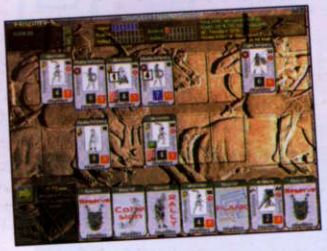
Foundry 25 mm : Guerre d'Indépendance Américaine, Conquistadors, Aztèques, Russes Premier Empire, Far-West, Thraces

Notre catalogue 15 mm, gratuit complet sur demande

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h
Uniquement par correspondance

CYBER STRATÈGE

HOPLITES : SPQR À LA CARTE ... ET SUR ORDINATEUR



Saluons ce mois ci une création italienne, téléchargeable sur Internet à l'adresse suivante : **http://digilander.iol.it/zak965/hoplites.htm**

Il s'agit ni plus ni moins que d'une adaptation du fabuleux *SPQR* de GMT Games dans une version jeu de cartes (avec des cartes, pas sur carte...) à pratiquer seul contre l'ordinateur. Le matériel nécessaire est décomposé en cinq modules de moins d'un méga chacun, un quart d'heure suffit pour récupérer l'ensemble. Le champ couvert est celui de toute la série *Great Battles of History* (*Alexander, SPQR, Caesar, Conquest of Gaul*), *Samouraï* et les batailles du Japon médiéval incluses (avec des règles légèrement différentes, pour les combats de samouraïs). La seule période qui n'est pas encore disponible est celle de *Cataphract* (Empire Byzantin), mais cela ne saurait tarder, l'auteur y travaillant).

Le jeu s'articule autour d'un champ de bataille fictif, découpé en neufs espaces (cinq au centre et deux sur chaque aile). Les règles sont très simples et préservent une grande partie de ce qui a fait la popularité du système *SPQR* : niveau de cohésion des unités, unités aux caractéristiques et capacités diverses etc.. Le tour de jeu se décompose en six phases. Il débute par le placement d'une carte sur le champ de bataille, puis viennent les mouvements sur le plan de jeu, la phase de tir, la résolution des chocs, le ralliement des unités et enfin le tirage d'une nouvelle carte. Comme dans le jeu d'origine, la victoire s'obtient souvent en parvenant à prendre de flanc son adversaire. Cela est possible, soit en jouant une carte « prise de flanc », soit grâce à des unités de mobilité supérieure. Le terrain est considéré comme uniformément plat, mais des cartes introduisent un peu de variété (bois, reliefs...). Le jeu propose 40 armées différentes (égyptiennes, hittites, romaines, grecques, carthaginoises, barbares...). Un éditeur permet d'en créer encore d'autres. L'interface est bien faite et conviviale.

Tout cela fait de *Hoplites* un jeu très agréable, bien moins répétitif, plus réaliste et varié que *Battle Line* (GMT Games), dont il est question dans les pages Analyse de ce numéro. On peut même s'amuser avec des combats anachroniques, comme Hannibal contre des Germains...

Le seul regret provient du fait que l'on ne peut utiliser ce jeu entre deux adversaires humains, par e-mail par exemple. L'IA est cependant très stimulante.

Frédéric BEY

IL2 STURMOVIK

Avion d'attaque au sol bien connu du front de l'est, le Sturmovik n'avait pas encore eu les honneurs des simulateurs. Cette lacune sera prochainement comblée grâce au travail d'un studio russe qui a bénéficié d'informations de première main sur cet appareil. Les auteurs ont choisi de réaliser un jeu aussi réaliste que possible en travaillant beaucoup sur le modèle de vol. Au total 17 appareils seront pilotables, aussi bien côté allemand (Bf 109 par exemple) que côté soviétique, du LaGG 3 au MiG 3 en passant par les P 39 donnés par les Etats-Unis. Un jeu rafraîchissant, qui complète sûrement bien *CFS2*. Sortie prévue chez Empire en juin.

LES TROIS ROYAUMES

Au moment où nous bouclons ce numéro sort *Les Trois Royaumes*, chez Eidos. Comme nous vous l'annoncions précédemment, ce jeu est une sorte d'*Age of Empires* dont l'originalité est un ancrage semble-t'il très soigné dans la réalité historique de la Chine des royaumes combattants, de la chute de la dynastie Han jusqu'à l'émergence de celle des Jin occidentaux (180 à 280 de notre ère). Cette période mérite bien un jeu puisqu'elle est caractérisée non seulement par des batailles féroces, mais aussi par de nombreuses avancées culturelles et technologiques ainsi que par une intense activité d'exploration, notamment maritime. Compte-rendu dans le prochain numéro.

AUSTERLITZ

Le jeu Austerlitz, présenté dans le précédent numéro de VaeVictis entre maintenant dans la phase de béta-test. Nous en profitons pour rectifier l'adresse web de l'auteur, Jean-Michel Mathé. Il s'agit de htpp://austerlitz.free.fr.

PERSIAN WARS

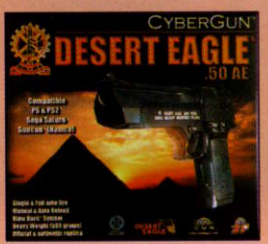
Cryo se lance dans le RTS oriental avec les aventures de Sindbad. Persian Wars, dont la sortie est prévue pour mai, propose un mélange assez intéressant d'aventure et de stratégie.

Le joueur incarne le légendaire Sindbad qui doit mener son aventure dans le monde des Mille et Une Nuits. Le jeu propose une campagne principale, où trois peuples s'affrontent : les Bédouins (et leur cavalerie redoutable), les Amazones et les Ghoûles nécrophages. Chaque peuple a des armées différenciées au niveau des unités. Sindbad devra choisir son camp et en changer au besoin. Un mode réseau huit joueurs est prévu.

DESERT EAGLE

Ça faisait un certain temps que l'on se demandait ce que ça pouvait donner de tirer sur des zombies avec un gros flingue... Nous avons donc profité de la sortie du Desert Eagle, fabriqué par Cybergun pour Playstation et PS2, pour faire l'essai.

Première constatation, le nombre de jeux Playstation qui permettent de shooter sa télé se compte sur les doigts d'une main, d'autant que la moitié d'entre eux sont nuls... Bref, il y a deux jeux qui valent le coup, c'est *Time Crisis* et *House of the Dead*. La console en place, on branche l'engin : une reproduction à taille du célèbre et monstrueux pistolet automatique Desert Eagle israélien. Pour tout dire, le vrai tire des balles de cal. .50, comme la mitrailleuse du même nom, c'est vous dire le machin. Même en plastique, la version de Cybergun est bien lourde et impressionnante.



Le jeu lancé, on calibre le viseur très simplement et c'est parti pour la baston. Ca fonctionne très bien, il suffit de viser les ennemis qui apparaissent partout au cours des niveaux et de shooter comme un dingue. Le pistolet marche en mode normal (coup par coup) tir automatique ou en rafale. En branchant l'adaptateur, on peut simuler le recul, mais c'est franchement inutile. Le personnage à l'écran peut juste se baisser et se relever grâce à un bouton placé sur la crosse, mais pas d'autres déplacements possibles, c'est de l'arcade pure et dure. Au bout de cinq minutes, le poignet est en compote, un bon exercice de muscu ! De quoi se prendre pour l'inspecteur Harry (mais lui se sert d'un Magnum .44) pour pas cher (249 FF exactement). Rigolo, les enfants adorent !

N. Finkelstein

PROJECT I.G.I.

LA FAMILLE des jeux d'action et d'opérations spéciales s'agrandit avec *Project IGI*. IGI pour « I'm going in ». Ce qui rend finalement assez bien compte du côté rentre dedans sanglant mais aussi de l'aspect infiltration furtive de ce jeu.

Joël MONTAGU

Plus simple que ses condisciples, *Project I.G.I.* vous emmène tout droit dans le vif du sujet : l'action. Ici, pas de plans élaborés qui s'écrouleront au premier contact avec l'ennemi ni de séquences de préparation interminables pour équiper et tenter de synchroniser les actions des différentes équipes : vous entrez directement dans la phase de combat. Le personnage que vous incarnez est déjà équipé et comme il est la plupart du temps seul, pas besoin de se soucier des coéquipiers.

Ceci a l'avantage de générer des parties plus rapidement que dans les autres jeux du même type, mais il frustrera ceux qui aiment peaufiner soigneusement leur plan d'attaque avant de débuter une mission. Même simplification au niveau du personnage incarné, pas de temps perdu à passer en revue les spécialistes des coups tordus : un seul personnage est proposé, qui représente un ancien membre des SAS britanniques devenu « travailleur indépendant » à la solde des services secrets occidentaux.

Une mission de Project I.G.I. commence donc par une séquence d'animation vidéo, de très bonne facture, avec des angles bien choisis pour dramatiser l'intrigue. Les dialogues sont en Anglais, sous-titrés en Français. Selon la puissance de votre configuration, il est possible que la lecture de la vidéo soit ralentie et désynchronisée par rapport aux sous-titres, ce qui ne facilite pas la compréhension de l'ensemble. Mais on s'en sort avec un peu d'attention, ce n'est pas *Guerre et Paix* !

Après cette séquence où sont annoncés vos objectifs, vous êtes projeté sur les lieux de la mission. On découvre alors un univers 3D d'excellente qualité, particulièrement en ce qui concerne les extérieurs. L'action se déroule en vue subjective, seule une partie de l'arme utilisée est visible en bas de l'écran. La vue bascule automatiquement sur un point de vue extérieur pendant certaines actions. Le procédé peut surprendre au premier abord mais on s'y habitue vite, et il permet de continuer à pouvoir surveiller les environs pendant que votre personnage grimpe une échelle ou manipule un ordinateur.

Les graphismes sont dans l'ensemble très réussis, avec de nombreux détails et des ambiances lumières variables selon les différentes parties de la journée. Les tirs d'armes à feu font éclater les vitres et laissent des traces d'impact sur les murs, et les combats en intérieur retapissent souvent les murs de taches de sang ou d'éclats de cervelle !

Ci-contre.
Eh oui, c'est vous! Le front un peu dégarni est sans doute dû au stress généré par les missions secrètes... Pas facile d'être un surhomme! Notez la qualité des décors en arrière-plan.

SNIPE, RAFALES ET COUPS DE CROSSE

Signalons aussi que les erreurs ne pardonnent pas et que votre personnage, s'il est équipé d'un gilet pare-balles, n'est absolument pas invincible. Une rafale d'AK-47 vous laissera immédiatement sur le carreau, avec la perspective peu réjouissante de voir arriver un de vos adversaires pour vous achever de quelques coups de crosses miséricordieux. Vous pourrez toutefois trouver pendant les missions des trousses de secours qui vous permettront de vous refaire une santé en cas de blessure légère, ainsi que des armes et des munitions supplémentaires qui se révéleront indispensables.

Cette relative fragilité du personnage oblige à jouer plus en finesse et à préférer l'infiltration furtive au combat frontal, d'autant plus que les adversaires sont nombreux. En revanche leur intelligence artificielle (mais est-ce que le terme « intelligence » convient dans ce cas ?) très relative permet de déblayer le terrain en s'installant à un bon poste de tir avec un fusil de *sniper*. Les gardes qui ne vous ont pas directement repéré restent alors tranquillement à leur poste tandis que vous abattez leurs camarades les uns après les autres. Mais il vous faudra de toute façon descendre dans la fosse aux lions et affronter les derniers en combat rapproché ; c'est là que vos réflexes décideront de votre sort.

En titre.
Escalade du château d'eau : la plate-forme fournira un excellent poste de tir, surtout si vous disposez d'un fusil de sniper.

Ci-dessus.
Vous disposerez d'une vue satellite de la zone d'action. Des parasites viennent parfois brouiller la transmission, bel effet graphique réaliste.

Venons-en aux défauts, *Project I.G.I.* n'en est pas exempt. Tout d'abord le plus gênant : il n'est pas possible de sauvegarder une mission en cours. Donc non seulement vous devez aller jusqu'au bout une fois la mission commencée, mais vous devrez repartir à zéro si vous échouez ; cela devient vite pénible si vous ne réussissez pas la mission du premier coup.

Ensuite l'intelligence artificielle des adversaires, est, on l'a déjà dit, pitoyable, pas la peine de s'étendre là-dessus.

Ce sont là les deux seuls réels défauts du jeu, qui conserve malgré tout un intérêt certain pour ceux que le multijoueurs laisse froid. ❐

PROJECT I.G.I.

Qualités : Immersion dans l'action, graphismes réussis, réalisme des effets des armes.

Défauts : Intelligence Artificielle des adversaires très médiocre, pas de sauvegarde en cours de jeu.

LONGTEMPS ATTENDUE, la version PC du jeu historique d'Azure Wish est désormais disponible. Ce jeu entend simuler trois siècles d'histoire mondiale, de 1492 à 1792, à partir d'un point de vue européen. Cette période passionnante voit la mise en place de puissants États-nations en Europe et celle des premiers empires coloniaux outremer.

Jean-Claude BESIDA

EUROPA UNIVERSALIS

L'HISTOIRE PAR LA GRANDE PORTE

Cette adaptation est plutôt réussie. Le jeu se déroule sur une carte du monde, divisée en provinces et en zones maritimes. Le joueur incarne une nation sur trois siècles (moins pour les scénarios courts). De nombreux paramètres (attrition, mouvement des troupes, des escadres, inflation...) étant calculés en temps réel, le jeu n'est pas en tour par tour. Il est possible d'accélérer ou de ralentir l'écoulement du temps, sauf en multijoueur, pour des questions évidentes de synchronisation. On peut aussi mettre le jeu en pause pour donner ses ordres. Le but est de développer son pays sur la longue durée, de veiller à sa stabilité, de lui faire traverser au mieux toutes les crises religieuses ou économiques, de le défendre contre ses rivaux et de l'agrandir lorsque des occasions se présentent, le tout en explorant les océans et en établissant un réseau de colonies et de comptoirs outre-mer. Cela donne un jeu qui comporte une foule de détails et de paramètres mais le joueur n'a accès qu'à des actions finalement très simples. Regardons cela de plus près.

STABILITE, STABILITE

La stabilité est sans doute le paramètre à surveiller le plus important du jeu. Un état stable voit par exemple ses recettes fiscales augmenter, ses provinces se révoltent moins et ses armées ont moins tendance à souffrir de désertions. La guerre est la pire ennemie de la stabilité. Les manquements à la parole donnée sont aussi pénalisés. *Pacta sunt servanda* dit l'adage (les traités lient ceux qui les contractent). Ainsi une déclaration de guerre sans *casus belli* se paie cher, surtout si l'adversaire partage la même religion. L'idée derrière ce paramètre est d'introduire une certaine viscosité dans les relations internationales, d'obliger le joueur à peser ses actions et d'empêcher les aventures irréalistes.

La foi est également un élément que l'on n'a pas l'habitude de voir introduit dans les jeux stratégiques. Ici il n'y a pas d'unités de missionnaires qui vont convertir les soldats ennemis avec leurs formules magiques pendant le combat. Attendez-vous en revanche à avoir des révoltes si vous êtes à la tête d'un empire multireligieux (la Pologne-Lithuanie par exemple, qui a des provinces catholiques, des régions orthodoxes et quelques possessions musulmanes). De même la Sublime Porte (Constantinople) ne doit pas espérer entretenir spontanément les meilleures relations lorsqu'elle s'adresse aux Rois Très Catholiques porteurs de la couronne d'Espagne. Et la Prusse luthérienne n'aura guère de difficultés à trouver des alliances parmi les princes protestants contre les Habsbourgs.

NERVUS BELLI

Dans ce jeu, tout se paie. Ce ne sont pas les idées qui manquent, mais pendant une longue période, le joueur n'aura jamais assez d'argent pour faire tout ce qu'il veut. Ses revenus mensuels et annuels viennent de plusieurs sources. Le développement des provinces (manufactures et administration fiscale), les investissements commerciaux (marchands envoyés dans les centres de commerce d'Europe), le dynamisme colonial (comptoirs et colonies outremer), tous ces éléments comptent, dans des proportions variables selon chaque royaume. La France a des recettes régulières provenant surtout d'un territoire largement peuplé et bien administré. Le Portugal doit compter avant tout sur son réseau de comptoirs, du Cap Vert jusqu'à Goa, etc.

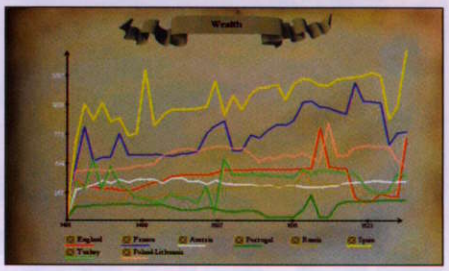
Les occasions de dépenser son argent ne manquent pas. Il faut d'abord affecter une partie de son budget à la « recherche » dans cinq domaines : guerre terrestre, techniques navales, innovations commerciales, infrastructures et stabilité. Ensuite, il faut faire des cadeaux aux princes dont vous voulez l'appui (ou la neutralité). Il faut aussi lever et entretenir des armées, bâtir des vaisseaux de guerre etc. La construction d'une marine sérieuse, même si elle est plus rapide que dans la réalité, vous occupera

En titre. **Les armées du roi de France lorgnent dangereusement sur l'Artois espagnol. La carte est très proche du jeu de plateau et devrait donner envie de le découvrir.**

Ci-contre. **1773, l'escadre de M. de Bougainville quitte Toulon pour aller explorer les mers lointaines.**

Ci-dessus, à gauche.
La guerre de Trente ans vue côté Habsbourg. L'armée de Wallenstein quitte Vienne et attaque la Bohème.

Ci-dessus, à droite.
Pour mater les révoltes dans un empire multireligieux comme la Pologne-Lithuanie du XVIe siècle un seule solution : une armée dans chaque province.



Ci-contre.
La richesse des nations après 50 ans de jeu. 33 pages de tableaux et grapiques variés sont disponibles pour aider le joueur dans ses décisions.

tout de même pendant de longues années (comptez environ un vaisseau de ligne par port et par an au début). Il faut aussi construire des forteresses très coûteuses pour protéger les provinces les plus vulnérables. Et enfin, investir dans l'administration du royaume (baillis et gouverneurs) pour réduire le risque de révoltes de gueux et augmenter les recettes fiscales.

A.E.I.O.U.

Austria est imperare orbi universo (Le destin de l'Autriche est de dominer la terre). Grâce à *Europa Universalis*, vous pourrez transformer l'orgueilleuse devise des Habsbourg en réalité. L'exploration, la découverte de nouveaux mondes et l'établissement de colonies sont parmi les éléments les plus passionnants du jeu. Là encore, l'Espagne misera beaucoup plus sur l'Océan que la Pologne ou la Suède. C'est d'ailleurs cette dissymétrie entre les puissances qui renouvelle profondément l'intérêt du jeu.

Au début de la grande campagne, votre puissance dispose d'une carte du monde très incomplète, limitée à l'Europe et aux franges méditerranéennes. Petit à petit, vous recevrez des explorateurs et des conquistadores. Très vite si vous êtes Espagnol (Colomb) ou portugais (Camoens, De Gama), plus lentement si vous êtes Français (Cartier) ou Anglais (les frères Cabot). Le gros avantage de ces hommes sur vos amiraux classiques est de réduire l'attrition due aux voyages, et donc de permettre de traverser de grandes distances. Une armée commandée par M. de La Palice, valeureux général en Europe, perd 10% de ses soldats après quelques semaines de marche du Dauphiné vers le Milanais. En revanche Hernan Cortes ou Francisco Pizarre sauront garder la cohésion d'une petite troupe à travers jungles et déserts jusqu'à vaincre les empires autochtones.

Une fois celles-ci explorées, il vous faut envoyer des colons pour exploiter les nouvelles terres. Vous aurez alors le choix entre établir un comptoir ou bâtir une colonie. Les colonies sont plus intéressantes dans la durée. L'avantage des comptoirs commerciaux, est qu'ils rapportent un bénéfice commercial assez rapidement, même lorsque les indigènes sont hostiles. Les indigènes hostiles ont d'ailleurs une tendance prononcée à détruire les colonies des envahisseurs blancs. Les Caraïbes et l'Amérique se prêtent assez bien aux colonies tandis que les comptoirs sont plutôt à privilégier en Afrique.

ULTIMA RATIO REGUM

La guerre est le dernier moyen à la disposition des princes pour réaliser leurs ambitions. L'expansion coloniale, aussi nécessaire qu'elle soit, ne suffira jamais à assurer la puissance de votre État. C'est que l'histoire des nations se joue avant tout sur le sort de ces provinces européennes disputées, qu'elles s'appellent l'Artois, la Poméranie, la Bohème ou encore la Dalmatie. Sort qui dépend, plus souvent qu'il ne faudrait, de la fortune des armes.

La première leçon que l'on apprend en jouant à *EU* est de ne pas déclarer de guerre à la légère. Une affaire aussi simple en apparence qu'annexer Calais au royaume de France demandera plusieurs années au monarque. Il faut d'abord réunir et payer une armée conséquente, avec des canons très onéreux si vous voulez abréger la durée du siège. Ensuite, il faut trouver des alliés, ou au moins vous assurer de la neutralité du maximum de voisins. En effet, même avec une armée puissante, vous ne pouvez pas vous permettre de combattre très longtemps seul contre tous. La rentabilité des provinces traversées par les bandes ennemies décline rapidement et vos coffres seront vides avant que vous n'ayez rien pu conquérir. Enfin, il faut vaincre l'ennemi sur le champ de bataille. Une armée fraîche, plus nombreuse, et bien commandée (nombreux chefs historiques) devrait faire la différence. Ensuite, il faut conquérir la province. Le moyen le plus courant est de gagner un siège, qui dure de longs mois, rarement moins d'un an.

Enfin, il faut obtenir la cession de la province en question lors des négociations de paix. Et ne croyez pas que les adversaires lâchent facilement leurs possessions. Pour obliger l'Angleterre à céder Calais à la France, il faut par exemple gagner le siège de Calais, battre la *Home Fleet* dans la Manche, mettre le Kent à feu et à sang, tout en liquidant d'éventuels coups de mains en Vendée ou en Picardie...

Certes, tout n'est pas parfait et on regrettera, pêle-mêle, une interface un peu lourde, un jeu multijoueur manquant de stabilité, des animations que l'on ne peut pas désactiver, des options diplomatiques bien réduites (espionnage, types de traités), un système de combat un peu simplet et une trop grande facilité pour des mouvements non-historiques. Nonobstant cela, ce jeu est quand même à des kilomètres au-dessus de la production habituelle en termes d'exigence ludique et de réalisme historique. Version U.K. disponible chez Duchet, V.F. éditée mi-juin par UbiSoft ❐

Ci-contre
La Suède, puissance émergente en ce début de XVIIIe siècle en Baltique.

EUROPA UNIVERSALIS

Qualités : Un saut qualitatif sérieux, du jamais vu dans le jeu PC à thème historique, jeu très différencié selon les pays.

Défauts : Manuel non standard, interface parfois lourde, jeu non-historique insuffisamment pénalisé, on aimerait pouvoir désactiver les animations fatigantes au bout d'un moment .

KHARKOV 1942

LE JEU *Kharkov 1942*, publié par HPS utilise le meilleur système de jeu opérationnel du moment pour les combats de la deuxième guerre mondiale. Après l'étude des bases du système de jeu, nous examinerons un scénario significatif avant de donner un historique de l'opération.

Jean-Claude BESIDA

Ce jeu présente un triple intérêt. D'une part, il comporte (outre la grande campagne, assez monstrueuse avec ses 140 tours) pas moins de 27 scénarios fort variés reproduisant une grande variété de situations où les deux camps attaquent et se défendent tour à tour. D'autre part, le système de jeu est maintenant robuste et prend assez bien en compte la logistique (carburant et munitions), le soutien de l'artillerie et de l'aviation, le commandement, la fatigue et la combinaison des unités de base. Enfin, la densité d'unités reste élevée mais ne verse pas dans le cauchemar d'empilement de *Normandy 44*. L'unité de base étant la compagnie pour l'Allemand et le bataillon pour le Soviétique, les régiments peuvent couvrir un front défensif large ou se concentrer à la demande. Le seul problème est que les brigades blindées russes, divisées en compagnies, sont vraiment faibles et ne peuvent pas grand-chose face aux panzers.

QUELQUES REGLES DE BASE

Commandement : les QG doivent être positionnés de manière à premièrement être hors de portée de l'ennemi et à ce que deuxièmement toutes les unités subordonnées soient dans le rayon de commandement. L'artillerie, qui consomme plus de munitions, doit être placée à côté du QG. Même chose pour les unités désorganisées ou brisées.

Déplacement : éviter trop d'activités pendant la nuit (fatigue). Mettre impérativement toutes les unités motorisées dans le rayon de commandement de leur QG avant le tour de minuit (vérification du carburant).

Combat Avant le corps à corps : monter le niveau de fatigue de l'ennemi et chercher à le désorganiser : tirs directs, artillerie, avions. Le Soviétique a souvent plus intérêt à rechercher l'assaut que l'Allemand, car ses effectifs en infanterie sont plus conséquents.

Attaque : on ne peut pas attaquer partout, et on ne peut pas attaquer tout le temps. Sélectionnez les hexes à capturer. Pour donner une idée des ratios en combat d'infanterie, il faut prévoir contre une position allemande moyennement défendue trois à quatre tours, deux régiments d'infanterie et si possible un soutien d'artillerie (éventuellement une compagnie de chars). Premier tour : bombardement d'artillerie, et d'aviation, mise en place du régiment d'assaut à un hex de distance, déminage au contact par les sapeurs. Deuxième tour : bombardement et assaut de la première vague. Le deuxième régiment et les éléments blindés se mettent en place. Troisième tour : évacuation des éléments désorganisés de la première vague, assaut des survivants de la première vague renforcés par les blindés et la totalité de la deuxième vague. A ce point, la position doit être mûre pour tomber. Surveiller les positions voisines et voir s'il y a des opportunités d'infiltration.

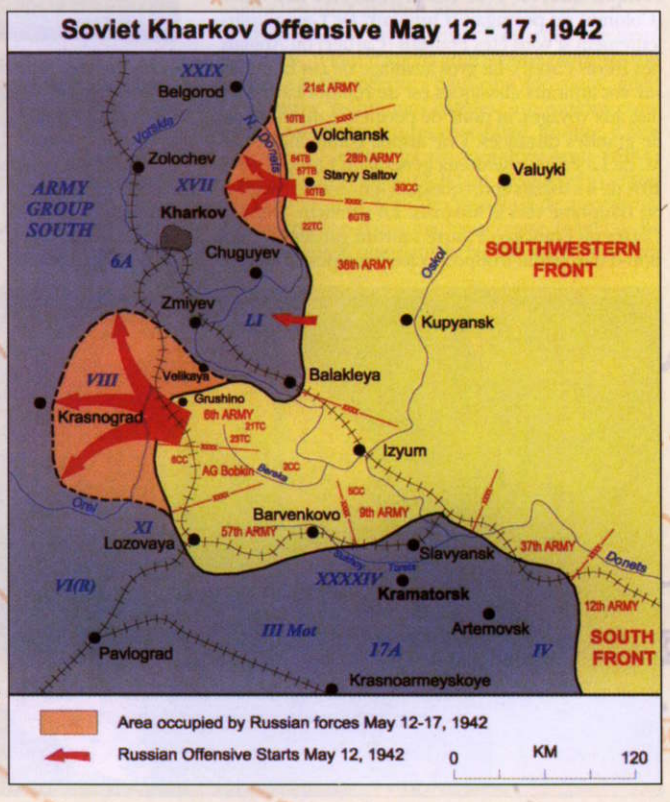
Défense : fortifiez les hexes importants. Cumulez les bonus défensifs (village + fort). Sur un régiment, gardez une compagnie en réserve pour relever les positions les plus attaquées. Si vous en avez le temps, fortifiez les hexes clefs en retrait de la position de contact de manière à établir une bonne position de repli. Ne paniquez jamais. Vous connaissez les pertes que vous subissez mais pas le détail de celles d'en face. Il arrive souvent qu'un assaut s'arrête faute de combattants.

Forces mobiles : ce sont les éléments les plus précieux du jeu, des deux côtés. Ne les gaspillez pas dans des combats usants contre de l'infanterie retranchée. Les panzerdivisions et les corps de tanks servent dans les rôles suivants :

1 : Exploitation sur les arrières adverses (destruction des QG et de l'artillerie, capture des hexes de victoire éloignés).

En titre.
La contre-attaque allemande a réussi et les panzers sont passés.

A gauche.
La campagne dure 140 tours et couvre un front de 150km.



2 : Contre-attaque des éléments mobiles adverses.

3 : Appui défensif ou offensif de l'infanterie (le moins possible et uniquement si 1 et 2 ne sont pas nécessaires).

ETUDE DE CAS : TERNOVAIA

Ce scénario (n°12) dure 10 tours. Il retrace la contre-attaque des 3e et 23e Panzers pour dégager la garnison allemande de Ternovaia.

Forces du joueur allemand : deux divisions de panzers puissantes, cinq régiments d'infanterie affaiblis. Forces du joueur soviétique : cinq divisions d'infanterie assez nombreuse, trois brigades de tanks fragiles mais indispensables, une division d'infanterie de la garde solide.

Le joueur soviétique doit à tout prix résister à la tentation de trop attaquer l'infanterie allemande retranchée à Veseloye. Avec les forces dont il dispose, il ne peut pas espérer à la fois stopper les panzers et conquérir de nouveaux hexes de victoire. Il vaut mieux pour lui de commencer à fortifier dès le début une ligne protégeant les hexes centraux. Ses brigades de tanks sont très fragiles. Un raccourcissement des lignes défensives s'impose dans le secteur tenu par la division de la garde pour éviter l'isolement de l'infanterie de la garde dans les bois. Une défense agressive est possible en revanche sur le flanc nord et contre des éléments aventurés (motocyclistes). Sa ligne directrice est de gagner du temps.

L'Allemand peut et doit détruire dès les premiers tours la 57e brigade de tanks au sud. Une fois la percée effectuée, il aura intérêt à ne pas s'acharner sur la 90e, retranchée à Peremoga et à semer le désordre autour de Ternovaia avec sa 23e panzer. A l'ouest, le KG de la 75e doit relever la garnison de Veseloye et/ou s'infiltrer vers les hexes centraux en évitant les pertes. L'Allemand doit aller vite, frapper fort là où c'est indispensable et garder ses forces mobiles groupées. ❐

En haut, à gauche.
Les forces en présence au début de la contre-attaque sur Ternovaia.

En haut, à droite.
Même si quelques panzers se sont infiltrés. Le jeu très prudent du soviétique a payé. Sa ligne a tenu bon et les pertes de l'axe sont énormes. Victoire russe.

Ci-dessus, et ci-dessous.
Si vous gagnez le jeu avec la Wehmarcht. La Stavka a bien travaillée. Le jeu s'achève sur une éclatante victoire soviétique.

LA DEUXIEME BATAILLE DE KHARKOV (12-29 MAI 1942)

La bataille de Kharkov prend son origine dans la contre-offensive soviétique de l'hiver 1941-1942. Conçue à l'origine pour dégager Moscou de la menace du Groupe d'Armées Centre, cette contre-offensive donne de si bons résultats initiaux que Staline décide (contre l'avis de Joukov) de l'élargir à l'ensemble du front. En janvier 1942, les trois fronts confiés à Timochenko (front de Bryansk, front Sud et front Sud-Ouest) attaquent dans le secteur de Kharkov, Orel et Koursk-Belgorod. L'idée est d'établir un encerclement de Kharkov à partir du nord et du sud.

A cause de leur dispersion et de sévères contre-attaques allemandes, ces combats n'aboutissent en général à rien de décisif. Grâce à des renforts de la Stavka en chars et en cavalerie, une brèche peut être élargie (opération Barvenkovo-Lozovaya) et transformée en saillant au sud de Kharkov (saillant d'Izyum).

Les opérations cessent en février-mars, à cause du mauvais temps et de l'épuisement des forces en présence. Les deux camps préparent leur plan. Et là, le camp soviétique commet deux erreurs. D'une part, les Russes croient que l'Allemagne va attaquer dans le secteur de Moscou. D'autre part, on estime que l'Armée rouge dispose des moyens suffisants pour mener simultanément une opération défensive dans ce secteur et une opération offensive ailleurs, à Kharkov.

En fait, le commandement allemand a décidé de grouper le gros de ses moyens blindés en Ukraine, dans le secteur de Kharkov précisément pour mener une campagne (Opération Friderikus) visant à éliminer la tête de pont de Barvenkovo, avancer vers Voronej et ensuite développer une progression vers Stalingrad et le Caucase. L'attaque russe, commencée plus tôt, va donc se télescoper avec un dispositif allemand en pleine expansion.

Le plan soviétique prévoit un encerclement de la 6e armée par une manœuvre en tenailles au nord et au sud de Kharkov. L'attaque est lancée le 12 mai. Malgré une série d'erreurs et de retards, cette attaque réussit à percer d'une vingtaine de kilomètres dans la profondeur des lignes allemandes. A cause de l'inexpérience de ses états-majors et de déficiences logistiques, Timochenko n'identifie pas avec suffisamment de précision le moment où lancer ses forces mécanisées dans la brèche. Engagés trop tôt dans l'assaut, les chars subissent des pertes avec les fantassins et ne sont plus valables comme force d'exploitation. Lancés trop tard, ils laissent le temps à la défense de se réorganiser. Au lieu d'exploiter les percées, les forces soviétiques se consacrent à la tâche usante de réduire les points de résistance isolés. C'est ainsi qu'est perdue l'opportunité d'exploiter avec la branche nord de la tenaille (28e Armée et 3e Corps de Cavalerie de la Garde).

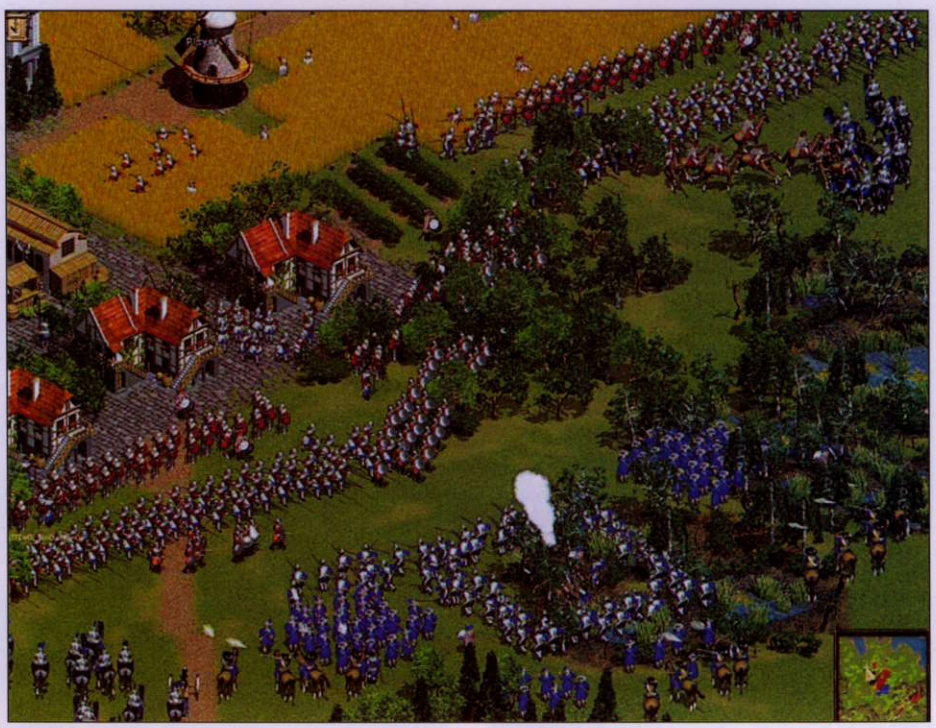
Du coup, l'encerclement soviétique est réduit à sa branche sud. Là, les quatre Corps mobiles (21e et 23e de Tanks, 2e et 6e de Cavalerie) de la 6e Armée et du Groupe opérationnel Bobkin réussissent à s'enfoncer assez loin vers l'intérieur au sud de Kharkov. C'est donc un dispositif soviétique très distendu que la contre-attaque allemande vint frapper de plein fouet à partir du 17 mai. Les parties statiques du front s'organisent en môles défensifs. Une partie de l'aviation qui soutenait le siège de Sébastopol est redirigée sur Kharkov et commence l'encagement des positions soviétiques. La 1re Panzerarmee et la 17e Armée attaquent avec comme objectif de sceller le saillant d'Izyum à sa base. La Stavka ne comprend le danger qu'une fois le piège presque refermé. A partir du 20 mai, les éléments soviétiques les plus aventurés reçoivent l'ordre de repartir vers l'est et le sud-est, mais il est trop tard.

L'Armée rouge perd trois armées presque complètes (6e, 9e et 57e) et des éléments mobiles équivalents à une armée de tank. Ces pertes sérieuses facilitèrent évidemment l'avance allemande initiale vers Stalingrad. Mais les état-majors russes retinrent la nécessité de mieux coordonner les QG de front et d'armée. Ils améliorèrent aussi la manœuvre des formations mobiles. Moins d'un an plus tard l'opération Uranus prouverait avec brio la capacité soviétique à tirer la leçon de l'échec de Kharkov.

COSSACKS : *EUROPEAN WAR*

DES CHAMPS DE BATAILLE d'Europe à la conquête des Caraïbes, *Cossacks* nous entraîne dans une superbe redécouverte des guerres du XVIIe siècle. Dommage que le temps réel se prête si mal à une véritable simulation historique !

Théophile MONNIER



Cossacks est un projet déjà ancien et qui a pris du temps pour arriver à son terme. En effet, nous avions entendu parler de *Cossacks* – alors sous-titré *Warlords Style* – il y a plus de trois ans, lorsque les Ukrainiens de GSC l'avaient présenté une première fois au Milia à Cannes. Malgré ses évidentes qualités, le projet n'avait que faiblement retenu l'attention. Un jeu sur le XVIIe siècle, faisant la part belle aux formations et passablement complexe en apparence, même en temps réel, c'était un peu trop pour la plupart des éditeurs, malgré le succès d'*Ages of Empires*. Surtout à l'époque, les créateurs venus de l'Est faisaient encore peur et éditer un jeu d'une de ces sociétés au capital souvent très fuyant représentait une sacrée aventure. Après être passé entre plusieurs mains, *Cossacks* a logiquement atterri chez CDV, gros éditeur allemand également en charge de *Sudden Strike*, autre projet d'outre-Rhin. Bref, *Cossacks* confirme la montée en puissance des pays de l'Est dans le monde des jeux vidéo.

UN BEAU FOND HISTORIQUE

Pour dire les choses simplement, *Cossacks : European Wars*, c'est *Age of Kings* version XVIIe. On aura beau arguer que l'un est plus beau et l'autre plus raffiné, si vous avez aimé le second, vous aurez de grandes chances d'apprécier le premier, en revanche, si les combats et la gestion en temps réel d'*Age of Kings* vous agacent, vous aurez peu de chances de craquer pour *Cossacks*, à moins d'être un inconditionnel de la période...

Et justement à ce propos, *Cossacks* présente d'emblée une très grande qualité : le souci du contexte historique. C'est frappant avec les notices historiques qui accompagnent les scénarios et la présentation des unités, elles sont très complètes, et même surprenantes pour un produit en temps réel. On peut d'ailleurs deviner à leur lecture l'origine du jeu, jamais un concepteur américain ni même français n'aurait détaillé à ce point l'histoire des royaumes de l'Est de l'Europe !

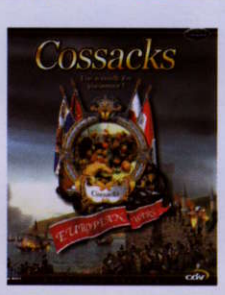
Le jeu met en scène 16 nations, chacune avec leurs spécificités et leur type d'architecture, même si seulement quatre sont disponibles dans les campagnes. Là encore, le choix des nations montre un grand souci d'éclectisme historique : empire Ottoman, Portugal, Prusse, Algérie, etc., sans parler des principaux royaumes européens. Toutes ces nations sont accessibles dans les missions isolées et surtout en multijoueurs, où leur diversité prend tout son sel. Elle dispose chacune d'unités particulières, souvent deux ou trois par nation : janissaires turcs, chevaliers « ailés » polonais, cosaques russes, etc. Au total, le jeu présente une centaine d'unités (navires compris), communes ou particulières. Tout comme *Age of Kings*, l'intérêt du jeu est de bâtir sa stratégie sur les atouts de chaque nation (par exemple, les paysans ukrainiens ne peuvent pas être capturés). L'arbre technologique est également spécifique, certaines nations ne pouvant accéder à des technologies complexes, et il se répartit en deux périodes, le XVI-XVIIe siècle, et le XVIIIe, acces-

En haut, et ci-contre. **Le moteur de Cossacks permet d'aligner un nombre impressionnant d'unités à l'écran. C'est tout particulièrement remarquable avec le module de batailles historiques (Lützen, Malplaquet, etc.), qui permet de simuler les gros bataillons de la période (mais en multijoueurs seulement). Avec le système de formation, on s'y croirait !**

sible sous certaines contraintes

Cossacks s'organise principalement autour de quatre campagnes longues : une campagne anglaise dans les Caraïbes, la lutte contre les Protestants en France et l'expansion russe ou ukrainienne. Il y a de quoi faire ! Malheureusement, il faut bien admettre que dès que l'on aborde les campagnes, on reste sur sa faim pour ce qui est de l'intérêt des missions. La plupart des premières missions sont en effet trop longues ou déséquilibrées. Exercice habituel : atteindre le bord opposé de la carte en protégeant, là un navire, là un personnage ; l'ennui, c'est qu'il n'existe le plus souvent qu'un seul itinéraire entre les forces armées ennemies et à la moindre erreur, vous êtes bon pour recommencer (on peut toutefois sauver en cours de partie). De plus, même en mode rapide, le déplacement des unités sur la carte est bien trop lent, et les missions de progression deviennent vite fastidieuses. Bref, la conception des scénarios de campagne dessert la qualité du système de jeu.

Par ailleurs, le didacticiel n'est pas digne de ce nom, il s'agit juste d'une description avec exemple animé, alors que les formations, le commerce et les mécanismes de gestion méritaient quelques exercices pratiques. En revanche, un éditeur de missions aléatoires s'avère idéal pour lancer une partie à plusieurs vite fait bien fait, et il est possible de s'affronter en réseau par camp de plusieurs joueurs.



UN RTS BIEN DANS LA LIGNE

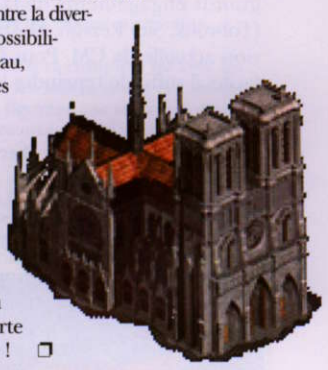
Cossacks présente tous les mécanismes traditionnels des RTS, avec quelques nuances. Dans l'ensemble, la recherche de ressources est moins contraignante que chez les concurrents, on peut bâtir une armée sans trop s'en préoccuper, même si les unités les plus puissantes sont gourmandes (en revanche, l'artillerie consomme des ressources par tir, ce qui modère son usage et implique de bien préparer ses réserves avant un siège par exemple). Le jeu s'organise autour de la production de sa cité et l'amélioration des unités, avec éventuellement le commerce de ressource, mais pour l'essentiel, il s'agit d'un jeu de bataille en temps réel. De façon classique, les unités peuvent être améliorées par de nouvelles technologies acquises dans la forge, baraquement, université, etc.

La vraie spécificité de *Cossack* est l'importance accordée aux formations de combat. Les unités d'infanterie peuvent ainsi se mettre en carré (plein ou évidé) ou en ligne ; le choix est limité mais chaque formation accorde de vrais avantages. Par exemple, une formation de piquiers en carré reçoit un bonus très important contre la cavalerie, et des mousquetaires en ligne gagnent en puissance de tir. Une formation ne peut être créée qu'avec un officier et un tambour, ce qui exige un certain niveau de technologie. Par ailleurs, un petit système d'ordre permet d'obliger une unité à tenir sa position ou poursuivre l'ennemi, mais il faut avouer que ça ne marche pas très bien car au moindre mouvement, la posture doit être redonnée.

L'interface est aussi bonne qu'on peut le souhaiter, elle reprend pratiquement toutes les astuces habituelles, sans chercher à réinventer la poudre. On trouve même quelques très bonnes idées, comme le clic prolongé pour orienter les formations, l'affichage des zones inaccessibles ou le contrôle de l'ouverture et fermeture des portes de murailles. Autre bonne idée, il est possible de capturer les bâtiments, l'artillerie ou les paysans ennemis (quand ils ne sont pas gardés), et les fortifications et bâtiments ne peuvent être endommagés que par certaines unités (artillerie, grenadiers). De quoi monter de jolies tactiques de combat.

Enfin, sans être un jeu 3D, *Cossacks* présente des éléments de relief et permet aux unités armées de mousquets de faire feu à partir d'une position en hauteur. Enfin, même s'il ne fait pas preuve d'une très grande diversité d'animations ou d'uniformes, le jeu présente très bien et permet de mettre en scène un nombre impressionnant d'unités sur la carte, au détriment de la taille toutefois (en d'autres mots, les icônes d'unités sont plus petites que dans *Age of Kings*).

Cossacks est un superbe jeu, avec un potentiel énorme et un contexte historique très riche. Il faudrait juste pouvoir peaufiner l'équilibre de jeu et le rythme des parties pour en faire un rival à *Age of Kings*. Mais, entre la diversité des unités, les possibilités de parties en réseau, le module de batailles historiques, la qualité générale du système et le thème même du jeu, on ne va pas se plaindre, *Cossacks* déboule comme une charge de lanciers au milieu de la mêlée et emporte tout sur son passage ! ❐



LES BATAILLES HISTORIQUES

Pour la plupart des amateurs d'histoire, produire des paysans à la chaîne ou construire des cathédrales aussi vite que des chevaliers passe à juste titre pour une hérésie. Pour ceux là, *Cossacks* présente un mode de jeu très intéressant, même s'il utilise toujours le temps réel, ce sont les batailles historiques. En plus des campagnes ou missions isolées, *Cossacks* propose de rejouer les principales batailles des quatre grands conflits de la période : guerre de Succession d'Espagne, guerre de Trente ans, guerre du Nord et guerre de Sept ans. On trouve donc Lützen, Narva ou Malplaquet entre autres. Jouables uniquement à deux joueurs humains en connexion directe (pas de chaise tournante ou de e-mail...), ces batailles se concentrent sur l'essentiel : le choc des armées. Pas de gestion de grains de blé ou de construction d'université ici, seule compte la manœuvre !

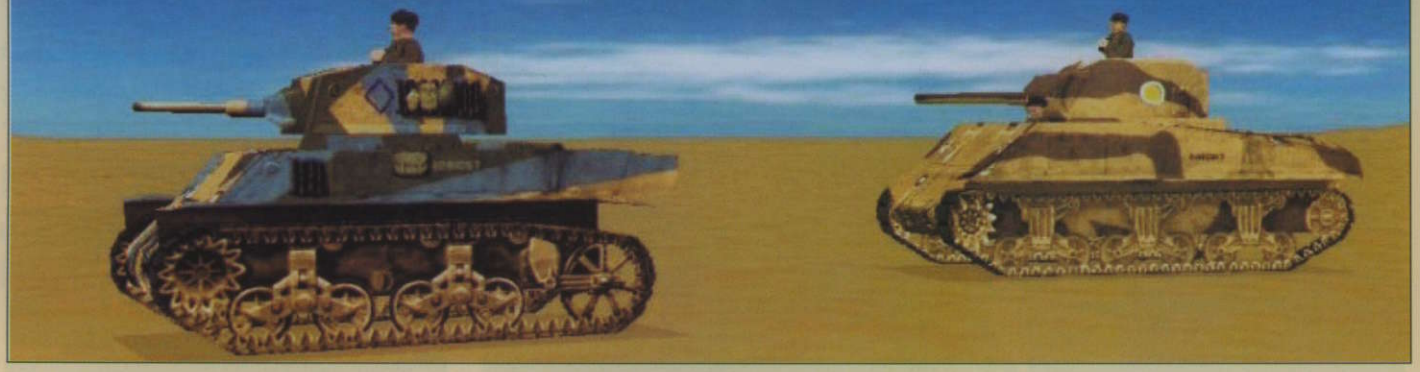
Le moteur de *Cossacks*, capable d'aligner des centaines de combattants à pied ou montés, se prête magnifiquement à des tels affrontements et l'alignement d'un millier de piquiers, soutenus par quelques bataillons de mousquetaires, vaut le détour. A l'usage, une fois les unités lancées, le temps réel reprend en partie ses droits, c'est vite le chaos total, mais pas tant que ça. Toutes les unités peuvent être maintenues en formation et la densité des troupes oblige à appliquer quelques tactiques bien de l'époque : forcer sur un flanc, lâcher une charge de cavalerie au moment décisif, grouper son artillerie. Bien sûr, c'est moins tactique et précis qu'un vrai jeu d'histoire, mais c'est convaincant, même si les uniformes sont un peu n'importe quoi. Bref, pour tout dire, ce module de bataille historique est un vrai jeu dans le jeu, et, pris isolément, il aurait encore mérité toute notre attention, même s'il est regrettable qu'il ne soit accessible qu'en multijoueurs. *Cossacks* ne se moque donc pas du client et c'est suffisamment rare pour être apprécié à sa juste valeur...

COSSACKS : EUROPEAN WAR

Qualités : audace du thème, très complet et diversifié, quatre campagnes, un module de bataille historique, interface et système sans défaut, du temps réel de grande qualité.

Défauts : des missions sans grande originalité et trop longues, du temps réel pur et dur (faut aimer).

NOUVELLES DU FRONT
LE JOURNAL DE COMBAT MISSION



Pascal DI FOLCO

Pas trop de nouveautés « officielles » de la part de BTS : le patch définitif de CM (v1.12) est maintenant disponible. Côté CM2 (*Front de l'Est*), pas grand-chose n'a filtré à part la date de parution prévue pour « la fin de l'automne »...

En attendant, le monde de Combat Mission n'est pas en veille, loin de là, il semble même que le succès du jeu s'affirme au fil des mois, comme un bon film qui fait des entrées sur une longue période. En témoigne l'activité des joueurs et des sites qui fleurissent sur le Net : de nouveaux sites, toujours de très nombreux scénarios, des *mods* de plus en plus réussis, des campagnes *online* arbitrées, etc... Parmi ces projets, l'un nous a paru mériter une attention particulière : il ne s'agit de rien de moins que d'une version « Guerre du Désert » de CM !

CM DANS LE SABLE

Deux joueurs américains, ClubFoot et MikeT, n'ayant pas la patience d'attendre CM3, ont décidé de faire eux-mêmes une extension « Desert Fox Desert Rat » (DFDR) permettant de jouer les grands engagements de la guerre du Désert (Tobrouk, Sidi Rezegh, El Alamein...) avec la version actuelle de CM. Pour l'apparence du jeu, facile, il suffit de repeindre les terrains, changer les platanes en palmiers, peindre les maisons à la chaux, et aussi recamoufler les chars et l'infanterie, peu de choses !

En titre.
Stuart et Sherman en tenue d'été !

Ci-dessous.
le fameux LRDG anglais est équippé de Jeeps, à défaut d'autres véhicules légers dans CM...

J'ai reçu une version alpha du *mod*, et déjà le résultat est plus qu'acceptable. Il existe par ailleurs des camouflages « sable » pour les chars allemands, qui sont tout à fait à leur place ici.

Par contre, les caractéristiques d'unités étant non modifiables dans CM, il faut jouer avec un choix d'équipements non adaptés : après 1942 il n'y a pas de difficultés, les Stuart, Shermans et PzIV étant là. Avant cette date, il faut jouer avec des équivalences : un Stuart sans obus HE pour faire un Valentine par exemple... Le jeu mettra aussi en scène les Italiens, équipés de Hotchkiss H-39 en guise de M13/41, et d'infanterie « allemande » de mauvaise qualité – mais avec par contre des voix italiennes réalistes, enregistrées par un joueur italien. Idem pour les terrains : les marais deviendront des sables mouvants, les sapins des zones d'éboulis – le principe étant aussi d'utiliser des équivalences de terrains CM pour en faire des types de terrains rencontrés en Afrique du Nord. Pour tout cela les auteurs ont établi des règles spéciales et des listes d'équipement permis, à destination des concepteurs de scénarios.

Plus de 30 scénarios 41-43 (en Italie) seront proposés : après quelques tests, l'extension est assez crédible, les particularités de la guerre du Désert et leurs implications tactiques sont bien restituées – on voit cependant nettement que CM simule parfois assez mal les engagements blindés à longue portée (tirs trop imprécis) mais ce n'est pas là l'extension qui est en cause.

DFDR sera évidemment gratuitement téléchargeable sur le Net (assez lourd tout de même, 50 Mo au moins !), un site verra le jour à cet effet d'ici avril. Pour l'instant des previews sont disponibles sur le site CM Outpost (**www.afv-uk.net/cmoutpost**). Cela mettra encore plus de variété à vos parties !

LA SAGA DES SITES CM

J'avais indiqué en début d'année que le « CM Outpost » serait abandonné : et bien il revit, d'autres auteurs ayant repris le flambeau. C'est toujours l'un des meilleurs sites CM, il est maintenant à **www.afv-uk.net/cmoutpost** .

En revanche le très riche site **ASL2CM** –portages de cartes et scénarios ASL – est définitivement fermé : l'histoire est assez obscure, mais il semblerait que Hasbro, propriétaire des droits sur ASL, ait menacé les auteurs de les poursuivre... Un grand merci à Hasbro donc, qui ne se contente plus de produire des jeux sans intérêt comme leur pitoyable *Squad Leader*... Passons.

Le **CMHQ** de Madmatt n'est plus sur TGN, et se trouve maintenant à **www.combatmission.com** . **Combat-Missions** (**www.combat-missions.net**) a lui aussi changé de serveur mais pas de nom...

Enfin, l'actualité des sites CM à maintenant un site dédié : le **Forward Observer** à **http://forwardobserver.homestead.com**, mis à jour en quasi-temps réel !

Le **mod du mois :** le King Tiger de Kitty

Kitty, déjà connue comme l'auteur (auteuse ?) des irrésistibles graphismes de « soldats-hamsters », a frappé très fort pour son premier mod sérieux : c'est un sublime Koenigstiger réalisé d'après photos historiques. Je vous laisse admirer...Vous le trouverez, avec les hamsters, à **www.fluffkitty.com**

Caught in the punishing crossfire
of 2 German 20mm flak guns,
the Long Range Desert Group's
assault first withers, then dies.

LA CREATION DE SCENARIOS

Joël MONTAGU

La présence d'un éditeur de scénarios dans un wargame est toujours la garantie de voir se multiplier la durée de vie du jeu grâce aux dizaines de scénarios originaux proposés sur internet. C'est aussi pour certains joueurs l'opportunité de mettre en scène des situations historiques et ainsi d'apporter leur modeste pierre à l'édifice. Mais chaque éditeur de scénario comporte des pièges qui rebuteront le novice, et *Combat Mission* ne fait pas exception à la règle. Il convient donc d'aborder la création de scénario avec ordre et méthode.

Tout d'abord, il vous faut décider si vous souhaitez représenter une situation historique ou créer un scénario de fiction. Le scénario de fiction vous laissera beaucoup plus libre dans vos choix de terrain, d'unités et de situation tactique, mais il lui manquera cette ambiance si particulière au scénario historique, où le joueur évalue son résultat par rapport à l'issue de l'engagement réel, et où un certain nombre de détails (les noms des chefs de sections et de compagnies par exemple) permettent une meilleure immersion dans le jeu.

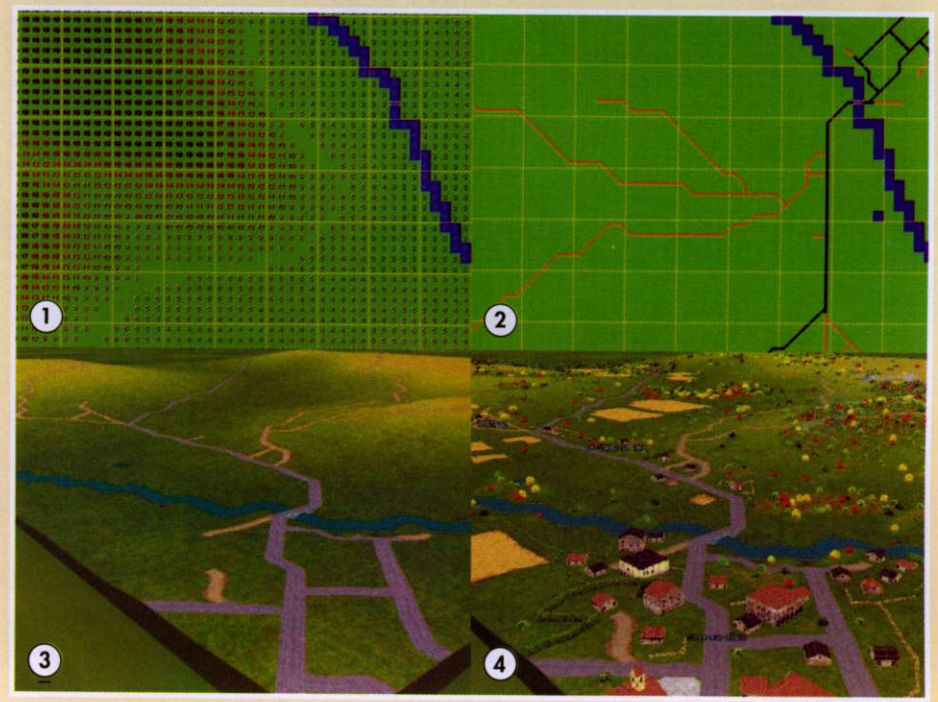
Si vous optez pour un scénario historique, le premier problème qui se pose est celui de la documentation. A l'échelle de *Combat Mission*, les sources disponibles ne sont pas nombreuses. En effet les études opérationnelles ou stratégiques, qui sont de loin les plus répandues, ne conviennent pas à l'échelle du jeu : il ne vous avance à rien de savoir que la 12e division a attaqué face à la 99e division dans telle région à telle date. Cela peut au mieux déclencher l'envie d'en savoir plus et d'effectuer des recherches complémentaires. Les meilleures sources sont alors les recueils de mémoires d'anciens officiers subalternes, lieutenants ou capitaines, qui décrivent les engagements auxquels ils ont participé. Parmi les plus connus chez les Français, on peut citer *J'ai vu une meute de loups* et *Mémoires d'un croisé de la France Libre* (en deux volumes) écrits respectivement par Jean-Julien Fonde et Raymond Dronne, tous deux capitaines au Régiment de Marche du Tchad en 1944, *La victoire de Leclerc à Dompaire* une analyse détaillée de cet engagement par Jacques Salbaing, alors chef de section dans la compagnie du capitaine Fonde, et *La Libération avec les chars* de Jean Navard, opérateur radio sur M4 dans la 1re DB.

Ne pas oublier bien sûr les magazines spécialisés sur la deuxième guerre mondiale, qui contiennent parfois de précieuses descriptions de combats tactiques, et pour les plus passionnés les Journaux de Marche et d'Opérations des unités françaises, conservés au Service Historique de l'Armée de Terre, au château de Vincennes.

Enfin gardez à l'esprit que toute description d'un combat à l'échelle de *Combat Mission* est par nature incomplète et partiale (tout participant ne voit qu'une infime partie de l'action), et qu'il y a donc de fortes chances pour que deux sources différentes se contredisent en un ou plusieurs points, c'est ce qui fait la joie des recherches!

LA CARTE

Une fois que vous avez porté votre choix sur un engagement qui vous semble digne d'intérêt, il vous faut trouver une carte détaillée de la région. A défaut de mettre la main sur des cartes d'époque, le meilleur choix est alors la série Bleue des cartes IGN au 1/25000e, qui vous permettront de recréer fidèlement la topographie du terrain dans l'éditeur. Attention toutefois aux importants changements d'urbanisme survenus dans les 55 dernières années, nombreux sont les villages où les zones construites ont plus que doublé de surface avec l'apparition des zones pavillonnaires ou industrielles ; le développement des voies de communication est également à prendre en compte avec la multiplication récente des rocades permettant de contourner les villages. Le cœur historique d'un village est situé la plupart du temps autour de l'église, et il est probable que les zones construites les plus récentes sont aussi les plus éloignées du centre. Les photos ou cartes postales d'époque peuvent aussi apporter de précieux renseignements.



Il est ensuite important de savoir si vous voulez créer une opération ou une bataille isolée. L'erreur à ne pas commettre est de changer d'avis en cours de route car dans ce cas tout le travail sur la carte est perdu : il est en effet impossible dans *Combat Mission* d'utiliser une carte de scénario pour une opération, et vice-versa.

La création de la carte peut être facilitée par le tracé au crayon sur votre carte topographique d'un quadrillage identique à celui de l'éditeur de *CM* (une ligne tous les 100 m), ce procédé vous aidera à trouver les correspondances entre les deux cartes quand vous commencerez la première opération : tracer le relief. Utilisez l'outil « Shift + Clic » qui permet de « peindre » la carte et évite de procéder case par case. Continuez ensuite par les cours d'eau et les voies de communication, puis par les agglomérations (n'oubliez pas que les villages européens sont beaucoup moins standardisés que les villages américains, évitez donc les rues en quadrillage). Ne négligez pas la dernière touche : les haies, les murs, les arbres, les légers replis de terrain qui mettent un chemin à l'abri, tous ces détails ne figurent pas sur votre carte, c'est à vous de les imaginer ou de les déduire de vos lectures sur la bataille que vous recréez. Observez autour de vous comment sont disposés les bâtiments anciens, la forme des cours et des jardins, leurs clôtures, la forme des champs, etc. Cela permettra d'ajouter une foule de détails qui rendront votre carte plus réaliste.

Une fois la carte terminée, placez les drapeaux d'objectif en gardant en tête la règle suivante : plus il y a de drapeaux, moins les pertes ont d'importance dans le résultat final. Le nombre de drapeaux doit donc être en accord avec la mission proposée au joueur. Si vous indiquez qu'un village doit être pris à tout prix, vous devez y placer un nombre conséquent de drapeaux pour que la possession des objectifs compense les points perdus en pertes d'unités.

(A suivre)

1 : A l'aide des courbes de niveaux de la carte topo et du quadrillage vous pouvez former le relief de votre carte.

2 et 3 : Tracez ensuite les routes et chemins.

4 : Mais votre carte ne sera complète qu'avec les champs, les clôtures, les arbres isolés et tous les petits détails qui ne figurent pas sur votre carte topo mais qui donneront un air d'authenticité.

NOUVELLES D'APPUI-FEU

Lancé début janvier, le classement des joueurs francophones de Combat Mission a atteint son ryhtme de croisière, avec plusieurs résultats de partie par jour. Plus de soixante joueurs sont inscrits et, à la date du 23 mars, c'est Magnus, webmaster du site, qui est en tête, suivi de Fr_combattante et de Théo.

Rappelons qu'Appui-feu est le site de la communauté des joueurs francophones de CM, avec en particulier un forum très actif. Par ailleurs, une première LAN-Party Combat Mission a été organisée par des membres du site à Grenoble en mars, et une autre est prévue le 27 avril à Paris. Avis aux amateurs, toutes les infos sont dispo sur le site : http://appui-feu.panzershark.com

Enfin, Appui-feu et le portail en histoire militaire net4war (avec sa boutique www.store4war.com) prépare une très grosses surprise vers le mois de mai... C'est tout le monde de Combat Mission qui va s'en trouver bouleversé, alors restez à l'écoute !

B-17

MISSION DE BOMBARDEMENT AU-DESSUS DE LUDWIGSHAFEN.

DANS UN PRÉCÉDENT ARTICLE, *VaeVictis* vous a présenté *B17 The Mighty Eighth*. Simulateur atypique, car il met en scène une formation complète de douze bombardiers « lourds », son but n'est pas de manœuvrer et encore moins de pratiquer le combat tournoyant, mais au contraire de naviguer en formation jusqu'à la cible et d'y maintenir une trajectoire quasi rectiligne afin d'assurer le meilleur largage possible des bombes.

Eric TENG

Les dix membres d'équipage sont accessibles par les touches 1 à 0 du clavier. Il est ainsi facile de basculer de l'un à l'autre. La variété des tâches à accomplir rend intéressante la présentation d'une mission complète. Ce qui nous permettra de souligner les points forts de ce simulateur de vol.Nous vous proposons d'embarquer pour une mission sur une de ces fameuses forteresses volantes.

Une mission de bombardement s'inscrit dans la durée. Alors que les missions d'interception sont courtes (moins d'une heure), les missions de bombardement s'étalent sur quatre à cinq heures ! S'il est possible, avec B17 de voler l'intégralité de la mission, le recours au saut temporel sera de rigueur si vous ne voulez pas vous endormir aux commandes. Toutes les phases de vol peuvent être totalement prises en charge par l'IA, il est donc possible d'assister à un vol complet en tant que passager, en pure observation. Comme dans beaucoup de simulateurs, les sauts temporels ne sont possibles que lors de phases « neutres », il est donc impossible d'échapper au stress de la DCA ou aux attaques d'essaims de chasseurs s'abattant sur votre formation. De même, les phases de bombardement ou lorsque le navigateur est perdu ne peuvent être gérées par le saut temporel. Pour ces phases, le joueur pressé pourra toutefois activer la compression du temps.

EN ROUTE !

Vous allez maintenant embarquer dans l'une des douze forteresses qui composent cette mission du 381e groupe de bombardement, en ce 7 janvier 1944.

0600 : un tour dans la salle de briefing (vide !) vous met au parfum. La projection du film de reconnaissance, effectuée la veille, vous permettra d'identifier correctement la cible. Pratiquement, dans le

En titre.
7h30 le groupe est complet et entame la montée vers son niveau de croisière.

Ci-dessous.
La trajectoire choisie évite au mieux les difficultés, DCA ou chasseurs, il y a malgré tout de nombreux passages exposés.

En bas.
Les nombreux passages au-dessus de la FlaK rendent les hommes nerveux, il n'y a rien a faire sinon serrer les fesses !

jeu, comme les seules représentations en 3D sont les cibles, on n'a pas trop de mal à les identifier... pour peu que l'on arrive à la cadrer dans le viseur! Une carte de l'Europe occidentale montre la route choisie : directe à l'aller, elle slalome entre les zones couvertes par la DCA et la chasse sur le retour. On y sera tranquille si l'on survit au bombardement !

Il s'agit aujourd'hui de détruire une usine de production de caoutchouc à Ludwigshafen. Le cahier de briefing que vous prendrez soin de signer en tant que responsable de l'opération donne tous les détails sur les cibles, votre escorte et la défense ennemie. L'activité de la DCA est forte sur la zone, et les chasseurs nombreux, mais vous disposez de deux escadrilles d'escorte, une de P38 et une de P47 (en fait d'escadrille, le nombre de chasseurs d'escorte comme des chasseurs allemands d'interception est limité à quatre par vague, ce qui réduit le nombre d'objets volants à une petite vingtaine!) Pas de point météo. En ce mois de janvier, la couverture nuageuse risque cependant d'être dense.

0715 : En tant que radio, vous annoncez le démarrage et entamez la check-list correspondante. Puis vous passez au poste et mettez en route les moteurs, dans l'ordre de gauche à droite, les moteurs 1, 2, 3 et 4. Vient ensuite l'exercice du roulage sur le *taxi way*. Manœuvre simple qui requiert néanmoins une certaine habileté : le pilote n'a aucune visibilité sur l'avant et doit se guider avec les bas-côtés. Le dosage des freins est délicat, comme celui des manettes de gaz, et attention à ne pas défoncer l'arrière de votre prédécesseur !

L'alignement sur la piste et le décollage sont assez aisés, malgré la charge : six bombes d'usage général de 500 livres et douze bombes incendiaires de 100 livres soit plus de deux tonnes d'explosif !

0730 : les douze bombardiers sont en l'air et se regroupent en décrivant des cercles. Mieux vaut laisser le pilotage à l'ordinateur car virer en maintenant la formation n'est pas évident !

0741 : la formation est complète, cap au 081 en montée vers 15000'.

0830 : la côte hollandaise approche et le premier groupe de 109 pointe ses casseroles à spirale. Toujours pas d'escorte, il va falloir faire face seul. Une voix annonce à la radio « à 6h, un 109 ! », vite, il faut basculer sur le poste de mitrailleur de queue. Ça y est. Mais où est-il le lascar ? *B17*, à l'inverse de bon nombre de simulateurs n'offre aucune d'aide à l'identification, ni au repérage des cibles, et vous ne pouvez compter que sur votre vue. Un petit point noir crache ses traçantes ç'en est un ! Bon sang tout ça va très vite, le 109 disparaît déjà à tribord, le mitrailleur latéral droit se prépare... mais le 109 disparaît en piqué dans l'angle mort.

0838 : après plusieurs passes les 109 dégagent, trois sont détruits par le réseau de traçantes largement diffusé par la formation ! Un des nôtres est touché au moteur 2 qui dégagent une intense fumée noire, mais il parvient à se maintenir en formation. Solides ces bêtes-là ! Enfin, une lueur d'espoir, les P38 apparaissent, il reste encore près de deux heures de vol avant l'objectif !

Ci-contre.
Le commandant de bord est HS, il va falloir continuer seul.

Ci-dessous.
Un 109 est touché. Cet appareil plus faiblement armé que le FW190 était moins adapté pour l'interception de bombardiers lourds. Les pilotes allemands n'avaient pas la tâche facile.

En bas.
Les bombes sont larguées, on peut faire demi-tour !

0844 : c'est maintenant la FlaK ! L'un des nôtres est touché et doit faire demi-tour. Nous continuons à onze.

0848 : deuxième vague de chasseurs allemands, cette fois ils doivent franchir le barrage des *Lightnings*, ce qu'ils font rapidement et un B17, touché dès la première passe, explose en vol ! Deux *Lightnings* sont également envoyés au tapis.

B17 offre, pour les inconditionnels de la chasse et même si cela n'est pas le but, la possibilité de passer dans les cockpits des chasseurs alliés ou allemands. On note toutefois que les modèles de vol des chasseurs sont un ton en dessous de ceux de *Combat Flight Simulator* ou d'*European Air War*.

0900 : Roy, mitrailleur a reçu une balle dans la jambe et commence à délirer. Il faut aller le soigner, tâche acquittée par le mitrailleur de queue.

0919 : les attaques allemandes ont endommagé deux B17 qui sont maintenant à la traîne, ce sont des cibles de choix pour les futures vagues de 109.

0922 : encore la FlaK. le pilote est blessé grièvement, il va falloir faire sans lui. Le navigateur annonce qu'il est perdu ! Il faut prendre les commandes et ramener le B17 sur la route. On l'a vu plus haut, votre position d'homme orchestre permet de passer indifféremment d'un poste à un autre pour peu que celui-ci soit occupé par un membre d'équipage. Comme vous regroupez toutes les compétences, la perte de l'un ou l'autre ne se fera pas trop ressentir. Vous devrez basculer sur tous les postes en fonction des défaillances. Pour le moment, c'est encore un pilote aux manettes.

Cette fois, il ne reste plus que six B17 en formation, le reste est à la traîne !

1005 : les P47 décollent pour nous accueillir sur le chemin du retour. La formation survole Frankfort. Ouf, on a retrouvé la route.. La couverture nuageuse dense ne facilite pas l'identification, le bombardier a du souci à se faire !

1015 : la formation entame la passe de bombardement. Le bombardier aligne la cible dans le viseur Norden, effectue les réglages d'altitude, de dérive et centre une dernière fois la cible dans le réticule. La couverture nuageuse est trop intense, on n'y voit absolument rien.

1027 : bombes larguées ! Une vue spéciale permet de surveiller la cible. L'usine est là mais pas un impact ! Raté !

On entame malgré tout le voyage du retour. Celui-ci se déroule sans incident majeur.

Le terrain est en vue, l'atterrissage en N°1 facilite la tâche. On amorce la descente. Réduction des gaz, sortie des volets, du train. On s'aligne avec des coups de palonnier, une chance, les commandes ne réagissent pas trop mal et le train a bien voulu sortir. La passoire qu'est devenu notre B17 a encore de la ressource !

1337 : le B17 s'immobilise sur sa place de parking. Les comptes sont faits : quatre B17 au tapis, objectif intact et quatre blessés dans l'équipage !

Cette mission, inspirée d'un vol historique est proposée dans le menu de base de *B17 II*. Les résultats historiques furent bien meilleurs : objectif atteint et un bombardier « seulement » au tapis ! Mais pour nous, il va falloir y retourner ! ❐

LE JEU NAVAL de Talonsoft n'a strictement plus rien à voir avec son prédécesseur du même nom. Même si les principes généraux, ceux d'un jeu en temps réel sur les grandes batailles de l'âge d'or de la marine à voile (1775 – 1820), sont bien sûr identiques, Age of Sail II bénéficie désormais d'une interface 3D à faire pâlir, ou presque, celle de jeux comme Combat Mission.

AGE OF SAIL II

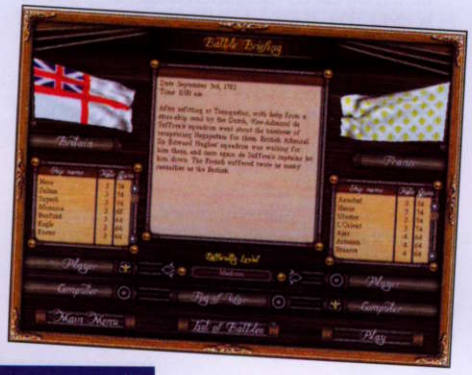
LA GUERRE NAVALE CHANGE DE DIMENSION

Frédéric BEY

Pour ceux, qui comme moi, se sont usés les yeux sur l'écran, bleu à l'infini, avec quelques bateaux grossièrement dessinés dessus, d'*Age of Sail I*, l'attente à été longue. Mais, dès les premiers instants passés sur *Age of Sail II*, on sait déjà qu'elle en valait la peine. Les écrans sont magnifiques, ils intègrent désormais les paysages côtiers, un ciel changeant en fonction des conditions climatiques ou de l'heure et des vaisseaux représentés, avec une précision époustouflante : taille et forme spécifique de chaque bâtiment, trous des boulets dans les voiles, pavillons de nationalité flottants au vent, fumées dégagées par les batteries, sillage du navire...

LE CONTENU HISTORIQUE

Age of Sail II propose l'ensemble des batailles présentes dans son opus n°1, ainsi que de nombreuses autres, dont la simulation est rendue possible par la mise en scène de paysages terrestres. Pas moins de 103 scénarios sont ainsi disponibles. Les plus petits concernent des duels à un contre un, les plus grands rassemblent plus de cent vaisseaux de ligne !



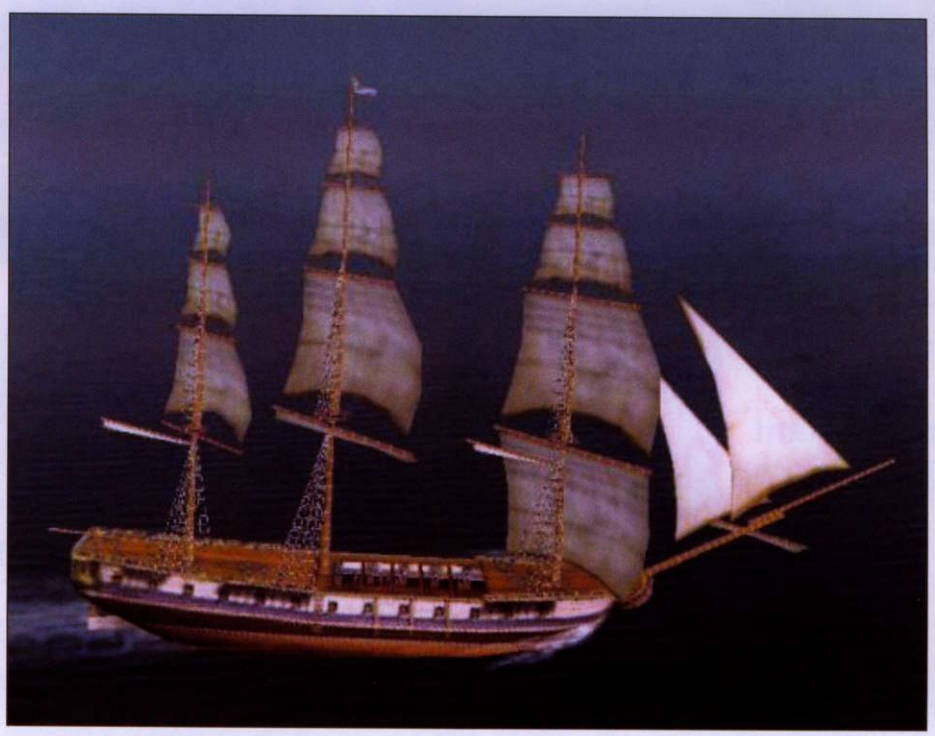
Le fil conducteur est bien évidemment les guerres à répétition que se sont livrées Anglais et Français et leurs alliés (Espagnols, Hollandais, Danois...), de la guerre d'Indépendance Américaine à la fin des guerres de l'Empire. Des conflits moins connus font aussi partie du lot, comme la guerre de 1812 entre Américains et Anglais ou les interminables rivalités russo-turques en Mer Noire. Il faut distinguer, d'un point de vue terminologie du jeu, les scénarios, qui simulent une seule bataille, des campagnes, qui permettent d'en enchaîner de six à quinze, tout en gérant sa « carrière » personnelle. Deux des cinq campagnes d'*Age of Sail II* ont pour fond historique la guerre de 1812, public américain oblige. Une des deux est assez originale et porte sur la guerre de course des rapides clippers américains contre les convois britanniques. Elles ne peuvent être jouées que du côté américain. Deux autres, jouables avec le camp anglais, s'attachent à l'histoire de la Royal Navy. La première couvre l'épopée de Nelson (1797 – 1805) et la seconde les affrontements de 1812 à 1815. Enfin, la dernière campagne nous emmène en Mer Noire, dans la peau d'un jeune officier Russe en quête de promotion. Pas la peine de chercher des campagnes où l'on pourrait se mettre dans la peau d'un officier français, il n'y en a pas sur le CD-Rom ! Faut-il se résigner à subir la loi

Ci-contre.
L'écran de lancement de chaque bataille (ici Trincomalee, 1782) informe les joueurs sur le contexte, et les vaisseaux présents.

Ci-dessus.
La bataille de la Praya (1781) est un des plus beaux faits d'armes de Suffren, qui attaque une escadre anglaise au mouillage. Cette bataille est un inédit de Age of Sail II, rendu possible grâce à l'introduction de paysage côtiers. On voit ici les navires français décharger leurs canons avant de virer de bord.

Ci-contre.
La flotte anglaise coupe la ligne espagnole au Cap Saint Vincent (1797). C'est la première action d'éclat du bouillant Horatio Nelson. Notez les voiles anglaises trouées par les boulets espagnols.

Ci-dessus.
Chaque campagne fait l'objet d'un écran d'introduction, ici celui relatif aux guerres russo-turques en Mer Noire.



Ci-contre.
La frégate française *la Sémillante* en gros plan.

des éditeurs anglo-saxons ? Heureusement, ils ont fait un petit geste pour nous et lors de l'enregistrement du jeu sur Internet, il est possible de télécharger deux campagnes gratuites qui mettent en avant nos couleurs. La première traite de la guerre d'indépendance américaine (1778 – 1782, neuf scénarios) et des plus hautes eaux de la marine de guerre française, mais, elle aussi, n'est jouable que du côté anglais. Le salut vient de la seconde campagne, « Amiral Satan », qui relate l'épopée de Suffren aux Indes (1781 – 1783, six scénarios) et qui est, enfin, prévue pour un joueur français ! Cette campagne est d'ailleurs la plus intéressante d'*Age of Sail II*, car elle met en scène des flottes moyennes (au maximum 15 vaisseaux), dans des situations très équilibrées. Parmi les nouveautés (scénarios individuels), on trouve, pour les raisons évoquées plus haut, toutes les grandes batailles où l'une des deux flottes combattait embossée ou près du rivage, comme la victoire de Suffren à La Praya (1781), le désastre français d'Aboukir (1798) ou la bataille de Copenhague (1801). Les plus gigantesques batailles de la période sont toutes là : les Saintes (1782, Anglais contre Français), la Bataille de Prairial (1794, Anglais contre Français), le Cap Saint Vincent (1797, Anglais contre Espagnols), Camperdown (1797, Anglais contre Hollandais), Trafalgar (1805, Anglais contre Français et Espagnols).

LES DIFFICULTES DU JEU EN TEMPS REEL

La grande innovation d'*AoS II* réside dans la possibilité d'afficher la bataille selon l'axe ou l'angle que l'on souhaite, sans aucune limite autre que celle de l'utilité de le faire. Le joueur à dans les mains une caméra 3D, qui lui permet de regarder les événements d'aussi près ou loin que bon lui semble, du niveau de la mer ou « vue d'hélicoptère » (pardon pour l'anachronisme). Il est également possible d'effectuer des zooms, à vitesse variable. Pour garder le contact avec l'évolution générale de la situation, il est enfin possible d'afficher un schéma en 2D des positions relatives des deux flottes.

Le défilement du temps est réglable, de la vitesse normale (vrai temps réel), à celles qui sont multipliées par 2, 4, 8, 16 ou 32. Il est également possible de mettre le jeu en pause pour donner des ordres. Au regard du nombre d'actions à entreprendre, cela n'est pas de trop. L'interface s'appuie sur quelques tableaux de bord que le joueur peut afficher, temporairement ou en permanence sur l'écran principal. Ils sont d'un graphisme agréable, qui ne gâche pas la beauté des scènes, mais sont parfois peu lisibles. Les vaisseaux sont pilotés grâce une fenêtre dans laquelle figure une barre à roue. La direction choisie doit être indiquée grâce à cette barre, à l'aide de la souris. La vitesse et la voilure sont gérées par des clics sur des icônes, dans cette même fenêtre, symbolisant la pleine voilure, la voilure de combat ou l'absence de voiles. Autant il est facile de s'en tirer avec un seul vaisseau à manœuvrer, autant dans les grandes batailles, les choses se compliquent. Le plus dur est de synchroniser les déplacements des navires. Pour cela deux solutions : avoir recours aux ordres de formation (assez rigides) ou afficher la fenêtre listant tous les vaisseaux de la flotte (même ceux qui ne sont pas visibles à l'écran) afin de leur donner des ordres les uns après les autres. Tout cela, donne beaucoup de travail au joueur, qui, heureusement, peut confier à l'IA de déclencher les tirs de façon automatique en ne se réservant que le choix des types de boulets lors du rechargement des batteries. Par rapport à la première version du jeu, de nouvelles actions sont possibles, ou nécessaires. Il est par exemple envisageable de détacher de la manœuvre des membres de l'équipage, pour rendre les abordages plus efficaces. Il faut également donner des ordres pour larguer les amarres des vaisseaux à l'ancre. L'impression globale est celle d'une interface très bien conçue, où toutes les actions sont accessibles par le biais de quelques tableaux de bords. Dans la pratique, seules les batailles avec un moins de cinq vaisseaux sont jouables, en défilement normal du temps, sans avoir recours à des pauses, qui s'avèrent obligées pour les grandes batailles.

Ci-contre.
Lorsque le joueur désire gérer plus finement l'action de ses marins, il peut avoir recours à la fenêtre de gestion de l'équipage de chaque vaisseau. Ici l'exemple d'un vaisseau danois à la bataille de Copenhague.

LES MODES DE JEU

Cette difficulté peut être levée en ayant recours au jeu en réseau, ou sur Internet. L'autre grande nouveauté d'*Age of Sail II* est de permettre des parties rassemblant jusqu'à 16 joueurs contrôlant chacun un vaisseau, l'IA s'occupant des navires sans propriétaires. C'est de loin la manière la plus riche et satisfaisante de pratiquer le jeu, mais ce n'est certainement pas la plus facile à mettre en œuvre. Le mode le plus utilisé sera pour beaucoup celui du jeu en solitaire face à l'IA. Cette dernière à du mal à faire le poids, face à un humain qui a le jeu bien en main. Par contre, elle fait un adversaire très convenable pour les moyennes et grandes batailles, face à un joueur qui doit donner des ordres à de nombreux vaisseaux de ligne. La réflexion tactique est importante, tant dans les manœuvres que dans les aspects purement militaires : choix des allures, des munitions (quatre types), options de combat (abordage ou bombardement à distance, etc.). La difficulté des parties est par ailleurs réglable sur une échelle de trois niveaux. Il se passera très longtemps avant d'épuiser toutes les possibilités d'un *Age of Sail II*, qui est désormais l'encyclopédie historique et ludique de référence sur les marines de guerre à voile. ❐

AGE OF SAIL II

Qualités : Des graphismes très hauts de gamme, un fond historique encyclopédique, une interface élégante et adaptée. Options multi-joueurs (réseau ou Internet) très stimulantes.

Défauts : Difficultés de jouer les grosses batailles en solo. Vision assez anglo-saxonne de l'histoire…

FORUM MEDITERRANEUM

2ème salon international de la figurine

JEUX DE STRATÉGIE - VÉHICULES BLINDÉS

HYÈRES

FORUM DU CASINO DE HYÈRES - 83 VAR

19 et 20 MAI 2001

Samedi : 10 h - 19 h – Dimanche : 10 h - 17 h

CONCOURS
•
EXPOSITIONS
•
STANDS DE VENTE

Avec le concours des revues :

STEEL MASTERS — figurines — VAE VICTIS — RAVAGE — MODEL TIME — SOLDATINI — Euro MODELISMO — Euro MODELISMO figurines

POUR TOUTES INFORMATIONS

SUD MODÈLES DIFFUSION

551, Route de Rians - 83910 POURRIÈRES
Tél. 04 94 78 55 39 - Fax 04 94 78 55 40
Email : sud.modeles.diffusion@wanadoo.fr

ASSOCIATION LE BIVOUAC

M. Jean-Claude DEVARIEUX
245, chemin Arnaud - 83500 LA SEYNE SUR MER
Tél. 04 94 94 03 94 - Fax 04 94 98 57 50
Internet : www.lebivouac.com - Email : bivouac@wanadoo.fr

© VaeVictis-Histoire & Collections 2001. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

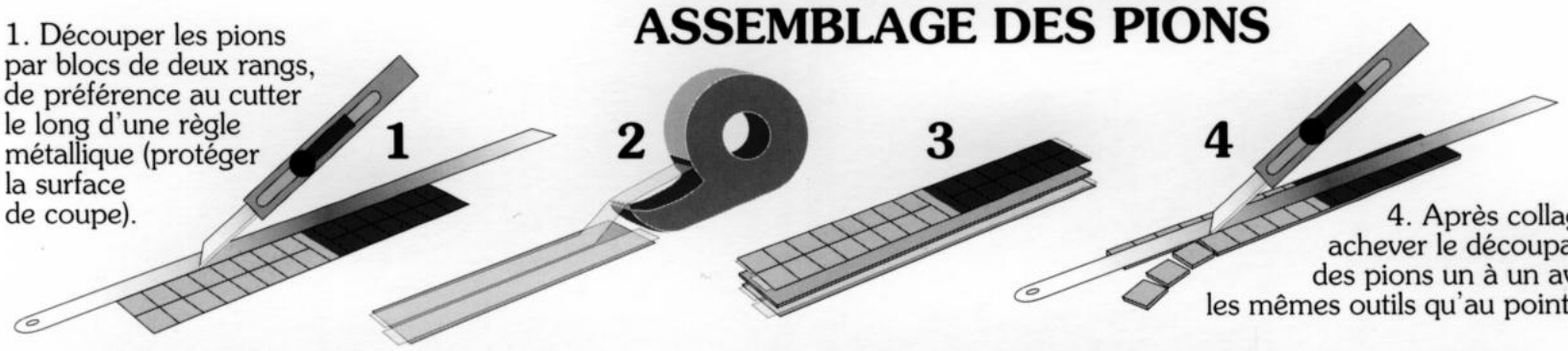
PIONS DOUBLE FACE

La planche de pions du *VÆVICTIS* 38 contient :

- Les pions pour le jeu en encart *Guerre de 1870.*
- Les pions de remplacement pour le jeu du VV 37 : *France 1940.*
- Les pions (paras allemands) pour le scénario *EPT II* de ce numéro.
- Les pions 2e DB, blindés israéliens et égyptiens pour des scénarios *EPT II* à paraitre dans le prochain numéro de *VæVictis*.

ASSEMBLAGE DES PIONS

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).



2. Coller, au dos des blocs de pions, du ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. De préférence, intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 1 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

Service cartographique de *VaeVictis*

Août-septembre

LA GUERRE DE 1870

1 1er Août	**4** 16 Août	**7** 1 Sept.	**10** 16 Sept.
2 6 Août	**5** 21 Août	**8** 6 Sept.	**11** 21 Sept.
3 11 Août	**6** 26 Août	**9** 11 Sept.	**12** 26 Sept.

Rocroi

Belgique

Mezieres

Sedan

Montmedy

Luxembourg

Luxembourg

Longuyon

Thionville

France

Metz

Verdun

Pont-à-Mousson

Châlons
Vitry-le-François
Bar-le-Duc
Pont-à-Mousson
Toul
Neufchâteau
Chaumont
Troyes
Bar s/Aube
Langres

Trêve
Kaiserslautern
Hombourg
Landau
Prusse
Sarrebrücken
Wissenburg
St.Avold
Forbach
Bitche
Sarreguemines
Hagenau
Sarreburg
Phalsburg

Frontière

Villes

Sarreburg
Phalsburg
Strasbourg
Lunéville
Nancy
St.Dié
Schlettstad
Colmar
Friburg
Epinal
Mulhouse
Belfort
Suisse

Villes
Rivière Fôret
Voie ferrée
Montagne
Villes fortifiées
Français
Prussiens
Sources de ravitaillement

© VaeVictis - Histoire & Collections 2001. Infographie Didier BOURGEOIS.

AOUT 1870 LA CHUTE DU SECOND EMPIRE

Aout 1870, « l'épée de la France » se concentre à la frontière avec le Palatinat, prête à pourfendre les Prussiens et leurs alliés. Un mois plus tard, cette armée française, la première force militaire au monde, n'existe plus... Revenons sur cette campagne éclair qui provoque la chute du Second Empire.

Le 19 juillet 1870, la France déclare officiellement la guerre à la Prusse. Les traités d'alliance défensive négociés patiemment par Bismarck entrent immédiatement en vigueur : tous les états de l'Allemagne se soudent alors autour de la Prusse, y compris ceux du sud – Bade, Württemberg et Bavière – récents adversaires, en 1866, des armées prussiennes.

Débute alors une « course » entre Français et Allemands pour se mettre en position le plus vite possible entre le Luxembourg et la Suisse, de part et d'autre de la frontière commune entre les deux nations.

Les Français sont les plus rapides, mais mélangeant phase de mobilisation et de concentration, les troupes impériales arrivent à la frontière dans un tel état de confusion et de désorganisation qu'il leur est impossible d'envisager la moindre action offensive. Au contraire, cette phase préliminaire cruciale a été préparée de longue date par le Grand Etat-Major prussien. La mobilisation, où les unités reçoivent réservistes et compléments de matériels pour atteindre leurs effectifs de guerre, précède la concentration, où les unités à plein effectif sont amenées sur leur position de départ. Cette concentration allemande débute prudemment à l'abri du cours moyen du Rhin, mais s'accélère sur la rive gauche, au plus près de la frontière, quand l'immobilisme de l'armée française devient patent.

L'IMPRÉPARATION FRANÇAISE

Von Moltke, le stratège prussien, répartit ses forces en trois armées. La première, sur l'aile droite, est commandée par l'impétueux Steinmetz ; elle ne comporte que 72 000 hommes. Au centre, l'armée principale – 252 000 hommes –, est conduite par le prince Frédéric-Charles. Sur l'aile gauche, le très compétent prince royal de Prusse, Frédéric-Guillaume, commande la troisième armée, forte de 182 000 soldats, qui inclue les contingents des états du sud. Face à cet ensemble imposant de plus d'un demi-million de combattants et mille cinq cents pièces d'artillerie, l'armée française rassemble péniblement 280 000 soldats et deux fois moins de bouches à feu, alors que la population des deux pays est sensiblement identique[1].

1 - Pour une étude sur les causes multiples de ce déséquilibre, voir l'article paru dans *VaeVictis* numéro 13.

La charge du 9e cuirassiers à Morsbronn, image vivante des mauvais choix tactiques de l'armée française. *Musée St Rémi, Reims.*

La « pensée stratégique » du haut commandement français laisse aussi à désirer. Certes, le général Frossard a étudié un solide plan de défense de la frontière, mais celui-ci est jugé peu glorieux. Il est remplacé par un vague dessein offensif qui n'a pas dépassé le stade d'un projet chimérique : l'armée française se jettera en Allemagne par la vallée du Main pour séparer la Prusse des états du sud, forcer ces derniers à la neutralité et tendre la main aux armées autrichiennes qui ne manqueront pas de nous appuyer... Plus prosaïque, von Moltke et son état-major étudient soigneusement le futur théâtre des opérations, choisissent les itinéraires de progression, établissent des tableaux de marches, etc., bref, effectuent tous les travaux préparatoires méprisés par l'état-major impérial.

LA BATAILLE DES FRONTIERES

Le 4 août, en constatant l'absence de tout mouvement des corps français, sans comprendre la logique de cet immobilisme, von Moltke, craignant un piège, lance prudemment en avant ses trois armées. Le jour même, la IIIe armée tombe sur la division du général Félix Douay, isolée en pointe à Wissembourg. Les premières carences de l'armée française apparaissent en plein jour. La cavalerie impériale, cantonnée en arrière (!), reste immobile, ne couvre pas l'infanterie, et n'effectue aucune reconnaissance. Au contraire, la cavalerie allemande se jette en avant, furète, observe, explore et rapporte de pré-

Suite page 39

L'AIGLE FOUDROYE

0 - Généralités

Le jeu traite des premières semaines de la campagne de France de 1870 jusqu'à la reddition de Sedan, au cours de laquelle l'armée impériale française fut défaite par les forces prussiennes assistées de contingents allemands. Chaque tour de jeu représente cinq jours de temps réel, soit un total de sept tours de jeu.

Dans le jeu, toutes les fractions de valeur se cumulent ; ainsi une unité divisée deux fois de moitié est réduite d'un quart. On arrondira à l'entier le plus proche ; une fraction de 0,5 s'arrondit donc à l'entier supérieur.

1 - Unités

Les pions représentent outre des marqueurs, les unités militaires des deux camps en présence et la majorité des unités sont des corps d'armées. On trouve également des divisions et des Etats-majors (EM) d'armées.

1.1 – Les unités de combat

Chaque unité possède les indications suivantes :

Force de combat : elle sert pour résoudre les combats.

Valeur de moral : elle représente la qualité de l'unité et sert de modificateur au combat ; elle est également utilisée pour tester les mouvements de retraite avant combat et les tests de désorganisation.

Facteur de mouvement : c'est le nombre

EXEMPLE DES PIONS

UNITÉS DE CAVALERIE

RECTO

Code couleur et nom de l'unité

Force de combat

Facteur de mouvement

Valeur de moral

VERSO

Unité de la garde

Taille de l'unité
XX : division
XXX : corps

ÉTATS-MAJORS

Rayon de commandement

Potentiel de mouvement

Modificateur tactique

UNITÉS D'INFANTERIE

RECTO

VERSO

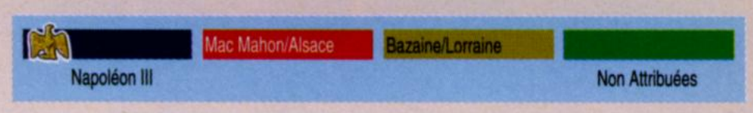
FORTERESSES

RECTO

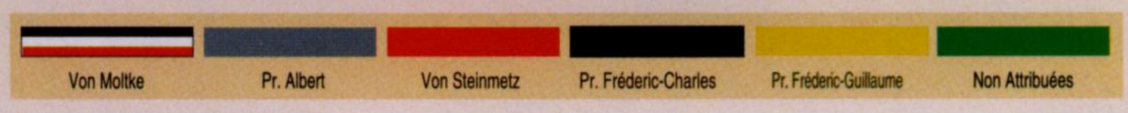
VERSO

CODE COULEURS DES FORMATIONS

EMPIRE FRANCAIS



EMPIRE ALLEMAND



de points de mouvement que l'unité peut dépenser lors d'une **même** phase d'opérations.

Appartenance à une armée : la majorité des unités sont rattachées à une armée et ne peuvent être commandées que par cet EM d'armée ; ce rattachement est représenté par une bande de couleur.

Les unités qui avec une bande de couleur verte peuvent être commandées par n'importe quel EM d'armée.

La Garde impériale Française peut être commandée par Bazaine ou Napoléon III.

Pas de perte :

Chaque corps d'armée possède de quatre pas de perte ; lorsqu'une unité subit un premier pas de perte on place un marqueur « 3/4 » sous elle ; au deuxième pas de perte, le pion est retourné ; au troisième, on place un marqueur « 1/2 » et au dernier, l'unité est retirée du jeu.

Les fractions de valeur sont arrondies à l'entier le plus proche.

Les divisions n'ont que deux pas de perte, le premier représenté par le recto et le second par le verso.

1.2 – Les Etats-majors (EM)

Chaque EM possède les indications suivantes :

Rayon de commandement : un EM peut commander des unités dans un rayon d'hex. inférieur ou égal à ce chiffre ; l'hex. de l' EM exclu, celui de l'unité inclus. Une zone de contrôle adverse non annulée par la présence d'une unité amie **bloque** le rayon de commandement.

Modificateur tactique : c'est le bonus donné au combat et lors de la phase de réorganisation par cet EM. Un **seul** combat par phase d'opérations peut bénéficier de ce bonus que ce soit en attaque ou en défense et à condition que les unités soient dans le rayon de commandement de cet EM. De même, lors de la phase de réorganisation, une seule pile d'unités peut bénéficier du bonus de l'EM.

Facteur de mouvement : comme pour les unités de combat.

Un EM est détruit lorsque toutes les unités empilées avec lui sont détruites. De même, s'il est tout seul dans un hex. et qu'une unité adverse pénètre dans celui-ci, l' EM est éliminé ; les EM ne sont pas remplaçables. *(Exception : EM de la 4e armée prussienne).*

Remarque pratique de jeu : les unités de la même couleur que cet EM détruit seront donc non commandées jusqu'à la fin du jeu ! *(Exception : Moltke et Napoléon III).*

1.3 – Les marqueurs

Les marqueurs permettent de représenter l'état de certaines unités ou hexagones au cours du jeu. Leur rôle est expliqué au fur et à mesure des besoins dans la règle.

2 - SÉQUENCE DE JEU

Chacun des tours de jeu est composé des phases suivantes

2.1 – Phase de ravitaillement

Au début du tour, on examine le ravitaillement de toutes les unités des deux camps et en même temps pour les deux camps.

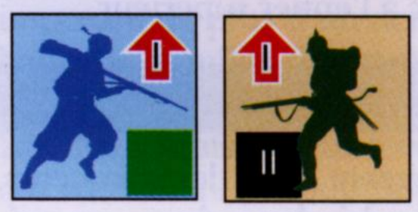
2.2 – Phase de remplacement des pertes

Des unités touchées peuvent récupérer des pas de pertes si elles remplissent certaines conditions expliquées dans le paragraphe correspondant.

Le joueur prussien commence à récupérer ses pertes en premier.

2.3 – Phase d'initiative

2.3.1 – Le nombre de marqueurs d'initiative disponible



Chaque camp dispose de marqueurs d'initiative qui servent à activer les unités lors de la phase d'opérations. Chaque camp dispose d'un marqueur par EM sur la carte.

De plus, chaque camp peut recevoir des marqueurs supplémentaires ; pour cela il convient de consulter la Table d'initiative en lançant un dé pour connaître le nombre de marqueurs complémentaires reçu lors de ce tour.

Une fois cette opération effectuée, les joueurs placent les marqueurs d'initiative des deux camps dans une coupe ou un bol.

2.3.2 – Les effets des marqueurs d'initiative

Un marqueur d'armée permet d'activer cette armée et uniquement celle-ci.

Un marqueur supplémentaire permet :

– d'activer n'importe quelle armée ;

– d'activer n'importe quelle pile d'unités « indépendantes » (Voir la chaîne de commandement) ;

– de faire rentrer une unité en renfort.

Dans les deux derniers cas, cette pile ou l'unité en renfort agira comme une unité indépendante mais ne pourra alors pas être déplacée à nouveau durant la phase des unités inon avtivées.

2.4 – Phase d'opérations

Chacun à son tour, en commençant par le Prussien, les joueurs tirent au hasard un marqueur d'initiative dans la coupe constituée comme il a été expliqué lors de la phase d'initiative.

Le camp dont le marqueur est tiré peut mener des opérations avec une armée ou une pile d'unités selon les cas.

Une telle phase est appelée « segment d'opérations » ; il y a autant de segments que de marqueurs d'initiative lors d'un tour de jeu.

Quand toutes les opérations liées à ce marqueur sont terminées, on retire un nouveau marqueur jusqu'à ce que la coupe soit vide.

Une armée ou une pile d'unités indépendantes peuvent donc être activées plusieurs fois dans le tour si un marqueur supplémentaire a été utilisé pour activer cette armée ou cette pile.

Attention, à partir de la deuxième activation, les unités activées par cet EM reçoivent un malus de **– 2** aux dés de combat et leur potentiel de mouvement est divisé de moitié.

On retourne les EM pour indiquer cet état et les unités concernées reçoivent un marqueur « 2e activation ». Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois par segment d'opérations et être attaquée également une seule fois. La conséquence pratique est qu'une unité peut se faire attaquer plusieurs fois dans le tour...

Exemple : *une pile française est attaquée une première fois par la 2e armée prussienne ; elle se replie lors de sa phase d'opération. La 1ere armée prussienne s'active et attaque à nouveau cette pile.*

Enfin une opération supplémentaire prussienne permet de réactiver la 2e armée prussienne qui achève la pile française.

Les opérations se déroulent de la manière suivante :

- Vérification du commandement.
- Réorganisation.
- Mouvement des unités.
- Phase de combat.
- Phase de siège.

2.5 – Phase des unités non activées

Les unités qui n'ont effectué aucun segment d'opérations lors de la phase précédente peuvent à leur tour se réorganiser, puis :

- soit se déplacer
- ou soit combattre.
- Le joueur prussien commence pour toutes ses unités puis le joueur français fait de même ; les opérations s'effectuent pile par pile.

2.6 – Phase d'isolement et de reddition

Les unités qui à la fin du tour sont complètement encerclées peuvent se rendre ; il convient de consulter la table correspondante pour chaque pile d'unités.

2.7 – Phase de contrôle ferroviaire

Les marqueurs de tête de rail sont avancés pour en déterminer le contrôle ; une voie ferrée est contrôlée lorsqu'une unité de combat d'infanterie est passée sur l'hex. et a dépensé un point de mouvement supplémentaire durant la phase d'action.

Note : *si les joueurs craignent de ne plus se rappeler quels hex. ont été convertis, ils peuvent placer des marqueurs de la couleur de leur camp pour mémoriser la conversion.*

Il faut en outre que cet hex. soit connecté au réseau contrôlé ami c'est-à-dire que les hex. convertis durant la phase d'actions soient tous adjacents entre eux et reliés aux voies ferrées amies sortant par les bords de carte.

Ainsi, les tronçons convertis durant la phase d'actions mais qui ne sont pas reliés au réseau ami ne sont pas convertis et perdent leur statut de conversion ; le joueur devra donc à nouveau dépenser des points de mouvement supplémentaires.

Exemple : *le joueur prussien convertit une série d'hex. de rail mais le joueur français parvient à s'infiltrer sur ses arrières et reprend le contrôle d'un hex. que le Prussien a convertit durant les segments précédents ce qui crée deux tronçons : l'un relié au réseau prussien et l'autre non. Durant la phase de contrôle seuls le tronçon relié sera converti et la tête de rail avancé jusqu'au bout de ce même tronçon.*

De même une coupure solitaire effectuée suite à un raid adverse sur les arrières n'entraîne pas la conversion car cet hex. ne sera pas relié au réseau ami ! L'effet de ce genre de manœuvre se limite donc éventuellement à empêcher l'adversaire de déplacer des unités amies le long de son réseau durant la phase d'actions.

Au début du jeu, chaque camp contrôle les voies ferrées situées sur son territoire ; il est conseillé de placer les têtes de rail en Prusse, ce joueur étant amené à progresser en France. Si les français pénètrent en Prusse, il conviendra simplement de reculer les têtes de rail.

2.8 – Phase de réorganisation

A l'issue du tour, toutes les unités désorganisées retrouvent une condition normale et le marqueur de tour est avancé d'une case.

3 - Empilement et zones de controle

3.1 – L'empilement

Il est permis d'empiler dans chaque hex. un maximum de **trois** corps d'armées ou l'**équivalent** plus deux EM.

Les corps d'armée sur leur face verso, les divisions et les unités de forteresse quelles que soit leurs pertes compte pour un demi corps.

L'empilement se juge à l'issue des phases de mouvement et de retraite ; à ce moment toutes les unités en excès sont éliminées.

Il est interdit d'examiner les piles adverses ; seule l'unité supérieure est visible tant que le combat n'est pas déclaré.

3.2 – Les zones de contrôle (ZdC)

3.2.1 – Généralités

Chaque unité de combat soit les corps, les unités de forteresse et les divisions exerce une ZdC sur les six hex. qui l'entourent sauf dans les hex. de forteresse.

Remarque : une ZdC s'applique au travers des fleuves.

Une unité amie annule l'effet d'une ZdC adverse pour les retraites et le ravitaillement.

3.2.2 – Effets sur le mouvement

Une unité doit dépenser un point de mouvement supplémentaire et stopper son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZdC adverse.

Une unité peut quitter librement une ZdC adverse au début de son mouvement mais doit stopper son mouvement dès qu'elle pénètre dans une nouvelle ZdC adverse.

4 - Ravitaillement

Le ravitaillement des unités des deux camps est vérifié au début de chaque tour et les effets perdurent jusqu'à la fin de celui-ci.

4.1 – Détermination de la ligne de ravitaillement

Les unités sont ravitaillées lorsqu'elles peuvent :

- tracer une ligne de deux hex.jusqu'à une forteresse amie ;
- tracer une ligne de deux hex. jusqu'à un hex. de rail connecté à une telle forteresse amie ;
- être commandées par un EM qui est lui même ravitaillé selon les deux premiers critères.

Les voies ferrées quittant la carte par le bord ouest et sud de la carte sont considérées comme connectées à une forteresse pour les Français.

Les ZdC adverses non annulées par la présence d'une unité amie bloquent la ligne de ravitaillement.

4.2 – Effets du manque de ravitaillement

Les unités non ravitaillées sont indiquées par un marqueur et en subissent les effets durant tout le tour :

- facteur de mouvement divisé par 2 ;
- malus de **– 2** aux dés de combat; en outre les EM ne peuvent pas effectuer de tirs de siège et aucun test de mitrailleuse n'est possible ;
- les EM ne peuvent pas appliquer leur bonus tactique.

5 - Chaine de commandement

5.1 – Généralités

La chaîne de commandement est essentielle à deux moments du jeu.

Tout d'abord, elle peut avoir un rôle important pour tracer une ligne de ravitaillement pour les unités de combat (Voir 4). Ensuite, lors de la phase d'opérations afin savoir quelles unités peuvent être activées lors du tirage d'un marqueur d'initiative d'armée.

Ainsi, lorsqu'un marqueur d'initiative est tiré pour un EM, il convient d'examiner si cet EM et ses unités sont commandés.

Un EM est commandé s'il peut tracer une ligne de ravitaillement. Les unités que cet EM peut commander et donc utiliser lors de ce segment sont les unités situées dans son rayon de commandement et dépendant de son armée plus les unités non rattachées à une armée et se trouvant dans son rayon.

Le rayon de commandement est bloqué par les ZdC adverses sauf présence d'une unité amie.

Les unités commandées par l'EM peuvent effectuer toutes les actions décrites dans la séquence de jeu si l'EM est lui-même commandé au moment de son activation.

Si l'EM n'est pas commandé au moment de son activation (c'est-à-dire incapable de tracer une ligne de ravitaillement) ses unités pourront :

- se réorganiser puis ,
- soit bouger ou soit combattre ou faire un siège (EM seulement).

Si ce n'est pas le cas, ces unités pourront après réorganisation soit bouger soit combattre ou faire un siège avec l' EM sous réserve de son ravitaillement.

Exemple : *au début d'un tour, lors de la phase de ravitaillement, les unités des deux camps sont ravitaillées car toutes commandées par un EM lui-même ravitaillé.*

Lors de la phase d'opérations, par suite de mouvements prussiens, un EM français ne peut plus tracer une ligne de ravitaillement et donc n'est plus commandé.

Malheureusement pour le joueur français, le marqueur d'initiative de cet EM est tiré et il doit donc effectuer ses opérations pour les unités qu'il

commande : ses unités tentent de se réorganiser puis il choisit de faire combattre ses unités au contact, déplacer les autres unités et faire une attaque de siège avec l'EM adjacent à une forteresse allemande ; l'attaque de siège est possible car l'EM était ravitaillé lors de la phase de ravitaillement ! Cette situation est indiquée par le fait qu'aucun marqueur de non ravitaillement n'est placé sur ces unités.

Si ce EM avait été dégagé par des unités amies avant son activation, ses unités auraient toutes pu bouger et combattre !

5.2 – Matérialisation de la chaîne de commandement

Au début de la phase d'opérations, un marqueur « non activé » est placé sur toutes les piles d'unités présentes sur la carte.

Au fur et à mesure qu'elles sont activées par le tirage des marqueurs d'initiative, les marqueurs « non activé » sont retirés des unités.

A la fin de la phase d'opérations, les unités qui possèdent encore ce marqueur seront jouées lors de la phase des unités non activées ; ces unités n'ont donc effectué aucune action lors de la phase d'opérations si ce n'est éventuellement d'avoir subi des attaques adverses.

6 - MOUVEMENT

6.1 – Le mouvement terrestre

Chaque unité à chaque fois qu'elle est activée lors d'un segment d'opérations peut dépenser tout ou partie de son potentiel de mouvement en fonction de la table des effets du terrain.

Limite : le facteur de mouvement est divisé de moitié en cas de non ravitaillement et à partir de la deuxième activation.

L'unité doit stopper son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZdC adverse et dépenser un point de mouvement supplémentaire. Elle peut quitter une ZdC au début de son mouvement et sans coût supplémentaire.

Une unité peut toujours se déplacer d'au-moins un hex. par opération y compris pour passer d'une ZdC à une autre ; dans ce cas, elle stoppe son mouvement.

Les voies ferrées n'annulent pas le coût des effets du terrain.

6.2 – Le mouvement par rail

L'équivalent de quatre pas de pertes par camp peut se déplacer par rail à chaque tour. Un EM compte pour un pas.

L'unité doit commencer sur un hex. de rail hors ZdC adverse sauf si une unité amie est également présente et terminer sur un tel hex. de rail; la distance du mouvement par rail est illimitée ; le mouvement cesse dès que l'on pénètre dans une ZdC. **L'unité ainsi déplacée peut combattre si elle était commandée au début de l'opération ou s'il s'agit d'une unité indépendante.**

Le mouvement par rail n'est pas possible au travers d'un hex.de rail converti par l'adversaire durant la phase d'action !

Les unités qui arrivent en renfort peuvent arriver en train dans la limite de la capacité ferroviaire.

7 - COMBAT

7.1 – Généralités

Le combat n'est jamais obligatoire.

Néanmoins si une unité décide d'attaquer, toutes les unités qui exercent une ZdC sur l'attaquant doivent être attaquées également.

La force d'une pile ne peut pas être divisée entre plusieurs attaques. La pile attaque en bloc et toutes les unités doivent attaquer.

Les combats sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur qui mène le segment d'opérations, l'un après l'autre.

7.2.1 – Repli avant combat

Le défenseur peut choisir de retraiter d'un hex. ; pour cela, il doit effectuer un test de moral pour chaque unité ; on lance **un d6** pour la pile et on compare le résultat par rapport aux valeurs de moral des unités.

La valeur de moral des unités désorganisées est réduite de 1.

Si le dé est inférieur ou égal à son moral, le test est réussi et l'unité peut retraiter d'un hex. ; si l'unité retraite dans une ZdC adverse non annulée par une unité amie ou une forteresse, l'unité perd un pas de perte.

Attention, il y a un risque que certaines unités demeurent sur place alors que d'autres retraitent... Une fois la décision de retraiter annoncée, il n'y a plus de moyen de revenir en arrière !

Les piles qui contiennent au-moins autant de points de combat de cavalerie (valeur nominale) que l'attaquant peuvent retraiter automatiquement sans test de moral.

Si le joueur non en phase se retire, le joueur en phase peut avancer dans l'hex. avec tout ou une partie de ses unités et la bataille s'arrête là.

7.2.2 – La bataille

Chaque joueur lance une série de d6 modifiés le cas échéant comme il est indiqué sur la table de combat.

Les pas de pertes infligés à l'adversaire sont lus sur la colonne correspondante. Ainsi l'attaquant inflige des pertes au défenseur en comparant le résultat des dés dans la colonne « pertes du défenseur ».

Amplitude du combat :

L'amplitude représente l'importance de la bataille en cours et donc le nombre de dés à lancer par chaque joueur.

Si le nombre de pas de pertes engagés dans la bataille par les deux camps est de :

- **jusqu'à 12 :** chaque camp lance un seul D6 modifié le cas échéant.
- **de 13 à 33 :** chaque camp lance 2D6 modifiés le cas échéant.
- **de 34 ou plus :** en plus des deux d6 modifiés chaque camp relance **un d6** normal **non modifié**.

Les modificateurs :

- **Au moins une unité non ravitaillée : – 2.**
- **Attaquant en deuxième activation : – 2.**
- **Au moins une unité désorganisée : – 1.**
- **Rapport de forces** : + x pour le camp le plus nombreux ; le rapport se calcule en divisant la valeur de combat du camp le plus fort par le camp le plus faible et en arrondissant à l'entier le plus proche.
- **Bonus des EM** : + valeur des EM à condition que les attaquants et/ou les défenseurs soient dans le rayon de commandement non bloqué par les ZdC adverses.
- **Différentiel de moral** : on compare le moral d'une unité de chaque camp au choix du joueur ; le différentiel donne un bonus au meilleur camp. C'est cette unité qui prendra le premier pas de pertes.

Le joueur français s'il le souhaite peut également effectuer un test d'héroïsme sur son unité de tête d'assaut ; un d6 est lancé et si le résultat est inférieur ou égal au moral de l'unité choisie, le français reçoit un bonus supplémentaire de **+ 2** aux dés de combat moyennant un pas de perte supplémentaire.

***Note** : le pas de perte supplémentaire n'est pas appliqué si le test a échoué !*

- **Détermination de l'avantage défensif** :

Le camp qui est situé sur le meilleur terrain bénéficie d'un bonus aux dés.

Chaque terrain donne un nombre de points d'avantage comme indiqué sur la table des effets du terrain ; le camp qui en a le plus grand nombre divisé par le nombre d'hex. reçoit un bonus égal à la différence arrondi à l'entier le plus proche.

***Exemple :** deux piles prussiennes attaquent une pile française qui choisit de ne pas reculer ; les Prussiens étant sur un hex. de forêt (valeur 3) et un de ville (valeur 2) et le français sur un hex. de ville (valeur 2), les Prussiens reçoivent un bonus de : 3 + 2 = 5/2 hex. soit 2,5 diminué de 2 (valeur d'avantage française) soit une différence de 0,5 arrondie à + 1 pour les Prussiens.*

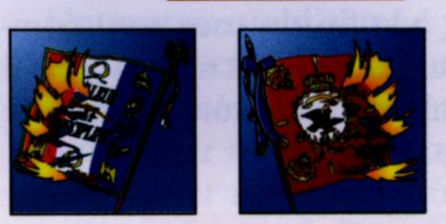
- **Les mitrailleuses** :

Lors de chaque bataille où le Français dispose d'au moins un corps d'infanterie sur sa face recto, il peut tenter d'utiliser ses mitrailleuses pour obtenir un bonus au dé.Le test est réussi sur un résultat de 5 à 6 avec un d6. Le bonus est de **+ 1** aux dés de combat.

Si le corps d'armée n'est pas ravitaillé, aucun test de mitrailleuse n'est possible.

Il n'y a qu'un test de mitrailleuse par bataille quelque soit le nombre de corps présents.

7.2.3 – Le test de moral



A l'issue de la bataille, chaque pile engagée dans la bataille effectue un test de moral dans les mêmes conditions que pour le repli avant combat. Les unités qui échouent sont désorganisées et reçoivent un marqueur adéquat (voir 8.).

Une unité déjà désorganisée au début de la bataille et qui subit une seconde désorganisation DOIT retraiter de deux hex. .

7.2.4 – Résultat du combat et retraite

Pour connaître le résultat de la bataille, il convient de comparer les résultats de pertes ; en cas d'égalité, l'attaquant peut choisir de retraiter ; à défaut, le défenseur peut le faire s'il le souhaite. Ainsi, les deux camps peuvent demeurer sur place le cas échéant.

A défaut d'égalité, c'est le joueur qui a subi plus de pertes que l'autre qui doit reculer. Le recul est d'un hex. pour l'attaquant et de deux hex. pour le défenseur.

Exceptions :

– les unités désorganisées qui subissent un second résultat désorganisé doivent retraiter sans tenir compte du sort final de la bataille ;

– les unités situées sur une unité de forteresse peuvent ignorer les retraites.

A chaque fois que la pile retraite à travers un hex. dans une ZdC adverse non annulée par une unité amie, un pas de perte supplémentaire s'applique à l'ensemble de la pile.

La retraite peut s'arrêter sur un EM ou une forteresse. **Attention :** si l'EM faisait partie de la pile engagée dans la bataille, il doir reculer aussi.

En cas de violation des règles d'empilement, les joueurs peuvent retraiter d'un hex. supplémentaire; si ce n'est pas possible, ces unités sont éliminées.

A l'issue de la retraite du joueur non en phase, le joueur en phase vainqueur peut avancer ses unités dans l'hex. du défenseur dans la limite de l'empilement.

7.2.5 – La Phase de siège

Les EM adjacents à une forteresse peuvent effectuer un tir de siège ; chaque EM lance un dé sur la table ; les résultats indiquent les pas de perte à imputer sur les unités de forteresse uniquement !

8 - Désorganisation

8.1 – Généralité

Lorsqu'un test de moral après combat (et non pas pour tenter une retraite avant combat) est manqué, l'unité est désorganisée.

Effets :

- malus de – 1 au combat si une unité de la pile est désorganisée ;
- moral diminué de 1 pour les tests de combat et de retraite avant combat.

Remarque : pour les tests de réorganisation, c'est la valeur de moral de base du pion qui est utilisée.

- retraite obligatoire si déjà désorganisé.

Un résultat de désorganisation supplémentaire dans le même tour n'a aucun effet supplémentaire.

L'unité reste désorganisée jusqu'à la fin du tour ; à ce moment tous les marqueurs sont retirés.

8.2 – La réorganisation

Durant la phase d'opérations, les unités peuvent tenter de se réorganiser avant de se déplacer. Il convient d'effectuer un test par pile où des unités désorganisées sont présentes ; toutes les unités qui ont un moral supérieur ou égal au dé sont réorganisées.

Un EM peut appliquer son bonus à une pile.

9 - Unités indépendantes

En principe toute unité est censée être commandée par un EM. Cependant, il peut arriver que des unités soient volontairement (renforts ou déploiement initial par exemple) ou involontairement (encerclement par l'adversaire) hors du rayon de commandement des EM. Ces unités sont alors appelées indépendantes.

Elles sont activées par le tirage d'un marqueur d'initiative supplémentaire.

Si ces unités indépendantes se retrouvent au cours de la phase d'opérations dans le rayon de commandement d'un EM, elles sont alors rattachées automatiquement à cet EM et ne sont plus des unités indépendantes.

Si elles ont été activées préalablement à ce rattachement et sont réactivées par cet EM, il convient de ne pas oublier de placer un marqueur « 2e activation ».

Inversement, une unité activée par un EM et qui est coupée de son EM lors de la suite de la phase d'actions devient une unité indépendant qui pourra être activée une deuxième fois avec un marqueur d'initiative supplémentaire.

Les unités indépendantes qui n'ont pas été activées lors de la phase d'opérations deviennent des unités non activées et sont jouées lors de la phase du même nom.

10 - Isolement et reddition

Lors de cette phase, toutes les unités encerclées par des troupes adverses ou leur ZDC non annulées par des unités amies sont isolées. Un marqueur isolé est placé sur les unités.

Remarque importante : des unités isolées peuvent être ravitaillées si elles sont dans une forteresse par exemple !

Les unités isolées effectuent alors un test pour savoir si elles se rendent ou non en consultant la table correspondante.

Le test s'effectue pile par pile. Plus la durée d'isolement augmente, plus les risques de reddition augmentent.

***Note** : il convient de comptabiliser le nombre de tours d'isolement sur une feuille de papier séparée ou par tout autre moyen.*

Les unités qui se rendent sont considérées comme ayant été éliminées pour les conditions de victoire.

1 - Forteresses

Chaque camp dispose d'unités de forteresses qui ont une valeur de combat et de moral mais un facteur de mouvement de 0 pour indiquer qu'elles sont statiques.

Ces unités représentent à la fois les fortifications et les troupes ; elles ont quatre pas de pertes comme les unités normales. Elles comptent pour **un demi** corps dans l'empilement et peuvent être réduites par des combats.

Les attaques de siège par les EM peuvent également leur infliger des pertes lors de la phase de siège. Elles permettent d'éviter les retraites au choix du joueur. C'est l'unité et non l'hex. qui donne le bonus !

Les forteresses sont des sources de ravitaillement ; quand l'unité de forteresse est détruite, son hex. demeure une source de ravitaillement tant qu'il est contrôlé ; un symbole de ravitaillement est imprimé à cet effet sur la carte.

12 - Renforts, remplacements

12.1 – Les renforts

A partir du tour 2, chaque camp peut durant la phase d'opérations dépenser un marqueur d'initiative supplémentaire pour déployer une unité de renfort de leur choix.

Les renforts français arrivent soit à Châlons (0113) soit par un mouvement par rail du bord ouest ou sud de la carte. Dans ce dernier cas, l'unité est considérée comme indépendante et peut donc attaquer à l'issue du mouvement par rail. Les renforts prussiens arrivent à Hombourg.

12.2 – Les remplacements

Lors de la phase de remplacements, les unités empilées avec un EM ravitaillé et relevant de celui-ci et qui n'est pas situé dans une ZdC adverse peuvent récupérer un pas de perte.

Chaque unité lance **un d6** ; sur un résultat de 3 à 6, l'unité prussienne récupère un pas de perte. Sur un résultat de 5 ou 6, l'unité française récupère un pas de perte.

Si l'EM est dans une forteresse, un bonus de **+ 1** au dé est accordé. Une unité détruite ne peut pas revenir en jeu.

13 - Unités spéciales

13.1 – Les EM Moltke et Napoléon III

Ils peuvent comme tout EM commander des unités ; en revanche, peu importe qu'elles soient indépendantes ou rattachées à une armée particulière.

En outre, s'ils sont empilés avec un autre EM, ils peuvent remplacer cet EM pour n'importe quelle phase de jeu et commander toutes les unités dépendant de cet EM plus les unités indépendantes, plus ses propres unités.

***Exemple :** Napoléon III arrive à Châlons où se trouve MacMahon et trois corps dépendant de lui ; Napoléon prend le commandement et active les forces de Mac Mahon, son unité de cavalerie de la garde et deux autres corps indépendants situés dans son rayon. L'EM Mac Mahon peut se déplacer mais n'utilise aucune de ses valeurs et capacités.*

13.2 – L'EM prussien de la 4e armée

Si un EM d'une des trois armées est détruit, il peut prendre le commandement des unités d'une armée en remplacement.

13.3 – Les divisions de cavalerie française

Certaines divisions de cavalerie française sont attachées à un corps d'infanterie dont elles portent le numéro ; elles doivent toujours se trouver dans l'hex. de ce corps ou adjacent à celui-ci.

A défaut de respecter cette règle à l'issue de la phase d'opérations, l'unité est détruite.

Lorsque le corps est détruit, l'unité de cavalerie redevient libre.

14 - Le Luxembourg

Au début de la partie, le Luxembourg est neutre ; le joueur prussien peut l'envahir quand il le souhaite (Attention aux incidences sur les conditions de victoire !).

Dès l'invasion déclarée, les voies ferrées passent sous son contrôle de même que les hex.du pays.

15 - Conditions de victoire

A la fin du septième tour de jeu, le joueur prussien détermine le sort de la partie en fonction des critères suivants :

- capturer ou isoler trois des villes suivantes : Strasbourg, Metz, Verdun, Belfort, Sedan et Châlons ;
- conserver le contrôle de ses propres forteresses.
- infliger plus de pertes de combat au Français que lui-même n'en a subi ; on comptabilise les points de combat des unités physiquement détruites et les points de combat perdus par les unités sur la carte.

Si le joueur prussien remplit :

- Les trois critères : victoire totale.
- Deux critères sur trois : victoire marginale.
- Un seul critère : victoire française.

Si le camp prussien envahit le Luxembourg, le troisième critère est remplacé par celui-ci : infliger deux fois plus de pertes au joueur français que les siennes.

Le joueur français remporte une victoire automatique si à l'issue de n'importe quel tour, il contrôle ou isole Hombourg, Landau ou Trier et qu'il n'y a aucune unité prussienne ravitaillée en France.

16 - Scénarios

16.1 – Déploiement historique

Les unités de forteresse sont déployées dans les hex.qui portent leur nom.

• **Déploiement français :**

– Metz (1508) : EM Napoléon III, Corps de Garde et Cavalerie de la garde.

– Dans un rayon de deux hex.d'Haguenau (2907) : EM Mac Mahon, 1er Corps d'Infanterie et sa cavalerie, 5e Corps d'Infanterie et sa cavalerie.

– Dans un rayon de quatre hex. de Saint-Avold (2007) à l'intérieur de la France : EM Bazaine, 3e Corps d'Infanterie et sa division de cavalerie, 4e Corps d'Infanterie et sa cavalerie, 2e Corps d'Infanterie et sa division de cavalerie.

De plus, ces unités doivent être dans un rayon de deux hex. de la frontière avec la Prusse.

– Dans ou adjacent à Strasbourg (3011) : 7e Corps d'infanterie et sa division de cavalerie.

– Chalons (0113) : 6e Corps d'Inf. et sa cavalerie.

– Avec n'importe quel EM français : 1re, 2e et 3e divisions de réserve de cavalerie.

A partir du tour 2, le joueur français peut faire intervenir en renforts dans les conditions de la règle 12-1 les unités suivantes : 12e, 13e et 14e corps d'infanterie.

• **Déploiement prussien :**

– Dans un rayon de trois hex.de Trêves (1801) en Prusse : EM 1re Armée, 1er, 7e et 8e corps d'Infanterie, 1re et 3e divisions de cavalerie.

– Dans un rayon de deux hex.de Hombourg (2403) : EM 2e armée, garde, 2e, 3e, 4e, 9e, 10e, 12e saxon, corps d'Infanterie, 5e et 6e divisions de cavalerie.

– Dans ou adjacent à Landau (3103) : EM 3e Armée, 5e, 6e, 11e, 1er Bav, 2e Bav. Corps d'Infanterie, divisions d'Infanterie Bade et Wurtemburg, 2e et 4e divisions de cavalerie.

A compter du tour 2, le joueur prussien peut faire entrer conformément à la règle 11, les EM prussien Moltke et 4e armée.

Les marqueurs d'initiative correspondants ne sont placés dans la coupe qu'au tour suivant !

16.2 – Alternative historique

Ce scénario tente de simuler ce qui aurait pu se passer dans l'hypothèse où les français auraient été en mesure de mobiliser les forces de réserve plus tôt et de les amener sur le champ de bataille.

Le jeu ne dure plus sept tours mais 12 tours (Fin Septembre).

Les numéros des corps supplémentaires des deux camps correspondent aux unités qui sont intervenues postérieurement à la campagne des frontières.

Chaque camp dispose d'un pool d'unités de réserve qu'il peut faire arriver sur la carte en renforts dans les conditions de la règle 12.1.

A compter du tour 6, chaque marqueur d'initiative permet de déployer 2 unités et non plus une seule.

A compter du tour 2, le pool de réserve de chaque camp correspond au scénario historique. A compter du tour 6, toutes les autres unités du jeu non utilisées sont placées dans le pool de réserve de chaque camp.

Les unités optionnelles sont repérées par une puce. ❐

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

C'est le tour 2 et la situation sur la carte est la suivante :

Du côté prussien, la 1re armée occupe les hex.1704, 1804 et 1805, la 2e armée occupe Forbach, Sarreguemines et 2006 et la 3e armée occupe Wissenbourg, 2906 et 3007.

Du côté français, l'armée de Bazaine est regroupée à Saint Avold et en 1906, l'armée de Mac Mahon s'est repliée à Strasbourg, Napoléon III est à Metz avec la Garde. En outre, le 5e corps de Mac Mahon, réduit est à Phalsbourg ainsi que le 6e corps à Chalons avec sa cavalerie.

Toutes les unités sont ravitaillées soit parce qu'elles sont situées dans le rayon de commandement d'un EM lui même à deux hex.d'un hex. de rail menant à une forteresse, soit parce qu'à deux hex.d'un hex. de rail connecté à une forteresse (5e et 6e corps français notamment).

Lors de la phase de remplacement, les unités ayant perdu des pas de pertes et empilées avec un EM peuvent recevoir des remplacements ; c'est notamment le cas de Mac Mahon à Strasbourg pour le Ier corps qui a subit trois pertes durant le tour précédent. Le joueur français lance un d6 et obtient un 4. En principe, le français ne récupère un pas de perte que sur 5 ou 6 mais ici le bonus de la forteresse s'applique et permet la récupération.

Suit la phase d'initiative ; sont placés dans la coupe les marqueurs des EM présents sur la carte, savoir ceux des 1re, 2e et 3e armées prussiennes, les EM Bazaine, Mac Mahon et Napoléon III côté français.

En plus, chaque joueur consulte la table d'initiative pour connaître le nombre de marqueurs d'initiative supplémentaires ; le prussien obtient un 4 au dé soit 2 marqueurs de plus et le français un 3 soit un marqueur de plus.

Les marqueurs sont mélangés et la phase d'opérations commence. Toutes les unités de la carte reçoivent des marqueurs « non activées ».

Le prussien tire un marqueur pour le premier segment d'opérations et sort un marqueur français « Napoléon III » ; c'est donc au français de jouer cet EM qui commande le corps de la garde et la cavalerie de la Garde. Le joueur français décide de laisser sur place ces unités ; son activation s'arrête là et les marqueurs « non activées » sont retirés. En outre l'EM Napoléon III est retourné pour indiquer que s'il est à nouveau activé, les unités subiront une pénalité.

Au deuxième segment, le Français tire un marqueur « 1re armée prussienne » ; le prussien active cette armée et la déplace pour partie en 1708 ce qui coupe la communication à Bazaine ! L'EM prussien se place adjacent à Thionville. Aucune bataille n'est effectuée et l'EM effectue un tir de siège sur la forteresse de Thionville : il obtient un 6 au dé qui fait perdre deux pas de pertes à l'unité de forteresse, celle-ci est retournée sur sa face verso.

Au troisième segment, le Prussien tire le marqueur « Bazaine » ce qui oblige le français à activer cet EM. Comme Bazaine ne peut plus tracer de ligne de ravitaillement, les unités qu'il commande peuvent soit bouger soit combattre. Bazaine décide de déplacer toutes ses unités (certaines auraient pu combattre si elles étaient adjacentes à des unités prussiennes) vers l'hex. occupé par les Prussiens en 1708 !

Au quatrième segment, le Français tire un marqueur « supplémentaire français ». Il décide de faire rentrer en renfort le 12e corps par train ce qui épuise sa capacité ferroviaire de quatre pas. L'unité indépendante débarque en 1609 soir dans la ZdC de l'unité prussienne en 1708 et décide de l'attaquer.

L'unité prussienne tente de se replier avant combat et effectue un test de moral. Le dé donne 1 soit inférieur ou égal à son moral de 2 ce qui lui permet de se replier dans un hex. adjacent. Le français avance son corps dans l'hex. ce qui permet de rétablir la communication de l'armée de Bazaine !

Au cinquième segment, le prussien tire le marqueur « 2e armée prussienne ». Il décide d'avancer ses unités en direction de l'armée de Bazaine mais sans attaquer ses unités.

Au sixième segment, le français tire un marqueur supplémentaire prussien ; le prussien décide de faire entrer l'EM Moltke en renfort à Hombourg.

Au septième segment, le prussien tire l'EM « Mac Mahon » ; le Français décide de replier toute son armée à Phalsbourg en ne laissant que le 1er corps et sa cavalerie à Strasbourg.

Au huitième segment, le français tire le marqueur « 3e armée prussienne » ; le prussien déplace ses unités en direction de Strasbourg mais sans attaquer.

Au neuvième et dernier segment, le Prussien tire le second marqueur supplémentaire prussien. Il décide d'activer à nouveau la 2e armée prussienne adjacente aux unités de Bazaine. Il lance une attaque sur une pile française incapable de se replier et l'oblige à retraiter de deux hex. ; les unités participant à la bataille ayant toutes manqué leur test de moral sont désorganisées.

La phase d'opérations est à présent terminée et certaines unités possèdent encore des marqueurs « non activées » : le 5e corps de Phalsbourg et le 6e de Chalons. Ces unités peuvent soit se déplacer soit combattre ; elles choisissent de se déplacer par terre le long des voies ferrées. Notez que si le Français avait eu encore une capacité ferroviaire, un corps aurait pu être déplacé par rail.

La phase d'isolement est sans objet, aucune unité n'étant encerclée. Le joueur prussien avance donc ses têtes de rail sur les hex. convertis par lui lors de la phase d'opérations précédente.

Les unités désorganisées se retrouvent ensuite leur statut normal et ,enfin le marqueur de tour est avancé d'une case.

TABLE DE FEU

2D6	2D6 du défenseur	2D6 de l'attaquant	Modificateurs
0	0	0	Différentiel de qualité : + x
1	1	1	QG : + valeur du QG
2	1	1	Désorganisé (au moins une unité) : – 1
3	1	1	Avantage du terrain : cf TEC
4	2	1	hors ravitaillement : – 2
5	2	2	2e et plus activation : – 2
6	2	2	Rapport de forces :
7	3	2	1/1 = aucun effet
8	3	3	1/2 ou moins = – 1
9	3	3	3/2 = + 1
10	3	3	2/1 = + 2
11	4	4	5/2 = + 3
12	4	4	3/1 = + 4
13	5	5	4/1 et plus = + 5
14	5	5	Effet des mitrailleuses : + 1
15	6	6	Héroïsme français : + 2.
	Pertes de l'attaquant	Pertes défenseur	

Amplitude :

jusqu'à 12 pas : 1D6 + modificateurs.
de 12 à 33 pas : 2 D6 + modificateurs.
34 pas au moins : 2D6 plus modificateurs et 1D6 complémentaire normal.

TABLE D'INITIATIVE

Dé/Pays	France	Prusse
1	0	1
2	0	1
3	1	1
4	1	2
5	2	2
6	4	3

TABLE DE SIEGE (TIR/QG)

Dé	Résultat
0	-
1	-
2	-
3	-
4	1
5	1
6	2

Modificateur :
Fort de classe supérieure : – 1

TABLE DES TERRAINS

Type/Nature	Mouvement	Avantage
Clair	1	1
Forêt	2	3
Montagne	3	4
Fleuve	+ 2	3a
Pont	+ 1	2
Rail	sans effet	sans effet
Ville	1	2
Fort	1	4
ZDC	+ 1	sans effet

a : si tous les adversaires sont de l'autre côté du fleuve.

TABLE D'ISOLATION

Dé/tour	1	2	3	4 et plus
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	R
4	-	-	R	R
5	-	R	R	R
6	R	R	R	R

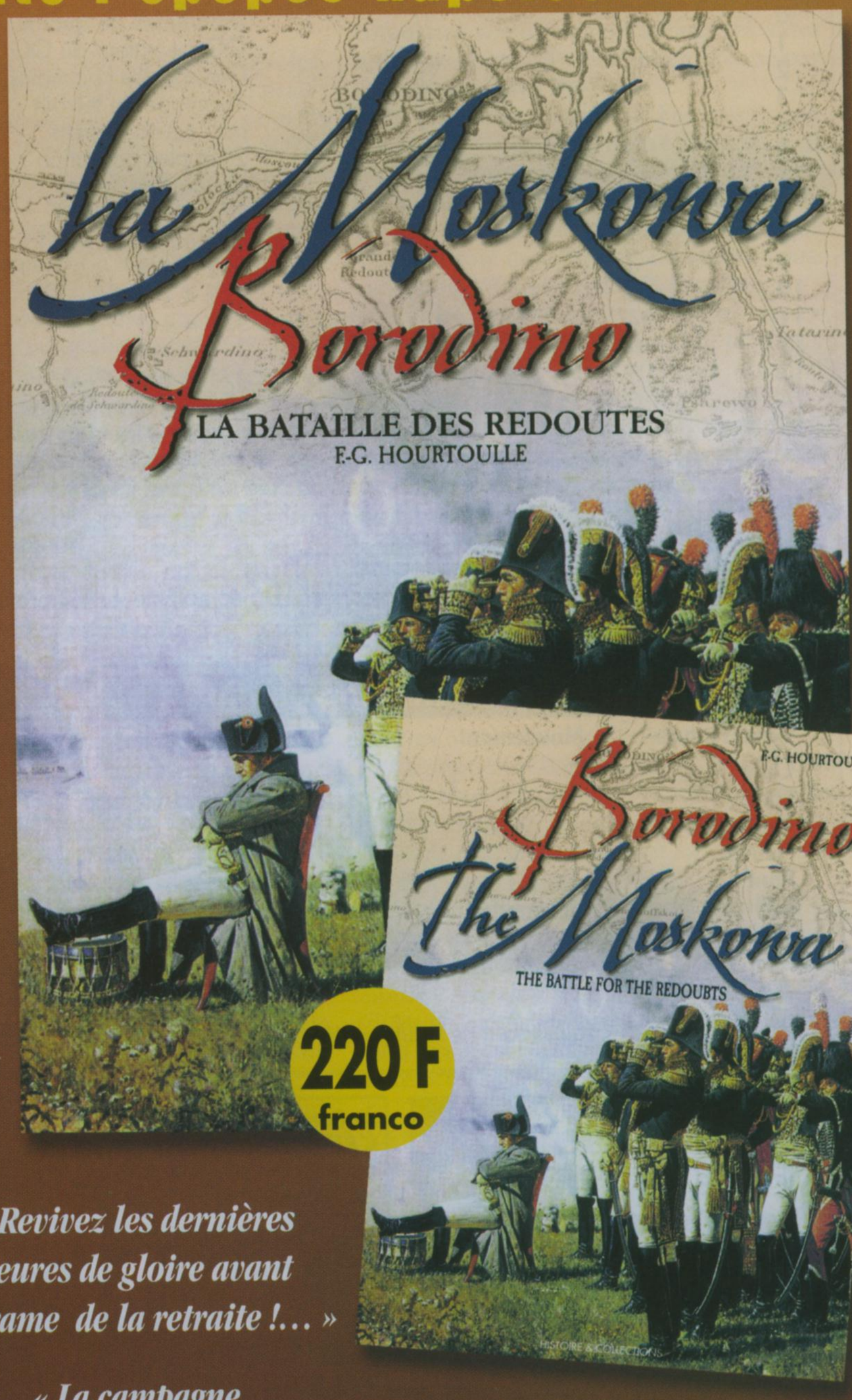
Modificateur : si Napoléon est avec les assiégés : + 1

MON NEVEU! J'AI APPRIS QUE VOUS COMPTIEZ DÉCLARER LA GUERRE À LA PRUSSE!
OUI!
JE COMPTE POURSUIVRE L'ÉPOPÉE QUI A FAIT LA GLOIRE DE NOTRE EMPIRE!
MAIS C'EST IMPOSSIBLE! C'EST CE QUE RECHERCHE LA PRUSSE! VOUS N'ÊTES PAS PRÉPARÉ POUR CETTE GUERRE! LE MATÉRIEL EST OBSOLÈTE! C'EST INSENSÉ
JALOUX!
PAF
VOUS VOULEZ QUE JE VOUS DISE MON PETIT NAPO! VOUS ÊTES JALOUX! OUI VOUS ÊTES JALOUX! VOUS AVEZ PEUR QUE JE NE VOLE VOTRE GLOIRE DANS LA POSTÉRITÉ!
REPAF

MAIS JE SUIS DE VOTRE SANG! ET MON GÉNIE STRATÉGIQUE VA ÉCLATER À LA FACE DU MONDE MALGRÉ VOS MANŒUVRES ILLUSOIRES
PETIT BONHOMME
ET JE NE SERAI PAS UN INGRAT ! DE CE PAS, JE VAIS VOUS LAISSER L'HONNEUR D'ASSISTER...
...À LA CHUTE DU SECOND EMPIRE?
BATISSE 01 - W37

Après IENA en 1999...

En l'An 2001, revivez toute l'épopée napoléonienne



« Revivez les dernières heures de gloire avant le drame de la retraite !... »

« La campagne qu'il n'aurait pas dû perdre ... »

Un ouvrage Histoire & Collections

BON DE COMMANDE

VÆVICTIS 38

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre d'**Histoire & Collections,**

5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 11.

Tél. : 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : 01. 47. 00. 51. 11.

Pour commander par internet (E-mail) : *vpc@histecoll.com*

Je désire recevoir ..... ex. de l'ouvrage LA MOSKOWA. La bataille des redoutes,

Je désire recevoir ..... ex. de l'ouvrage BORODINO. The battle for the redoubts,

au prix unitaire de **180 F + 40 F de port soit 220 F franco, (220 FF P & P)**

Je joins mon règlement par : *à l'ordre d'Histoire & Collections*

par ❑ **Chèque bancaire** ❑ **Mandat** ❑ **Carte bancaire n°**

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_|

mois *année*

Signature :

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Code postal .....

Ville ..... Pays .....Tél. : .....

LA MOSKOWA. La bataille des redoutes

Par F.-G. Hourtoulle, dessins André Jouineau.
Format 23 x 30, 128 pages couleurs. 180 F

La campagne de 1812, Napoléon et la Grande Armée quittent l'Allemagne en direction de Moscou. La campagne s'ouvre sur une formidable bataille sur le fleuve Moskowa. Formidable bataille par le nombre de soldats en présence, par le choc et l'intensité des combats.
50 planches uniformologiques pleine page, plus de 500 uniformes russes, français et alliés (hessois, badois, italiens, polonais, saxons, espagnols, etc.) représentés, plus de 200 photographies en couleurs et noir et blanc (portraits, scènes de batailles, uniformes), 10 cartes stratégiques de la campagne.

Suite de la page 30

cieux renseignements, tandis que les généraux français restent aveugles... et sourds. En effet, une fois le contact établi, les unités de la IIIe armée marchent au son du canon et se ruent sur les lieux du combat, quand les généraux français restent passifs, attendent des ordres qui n'arrivent jamais, ou trop tard. Bref, à un contre dix et malgré une défense héroïque, la division Douay du 1er corps est culbutée, non sans avoir fait payer un lourd tribut à son adversaire.

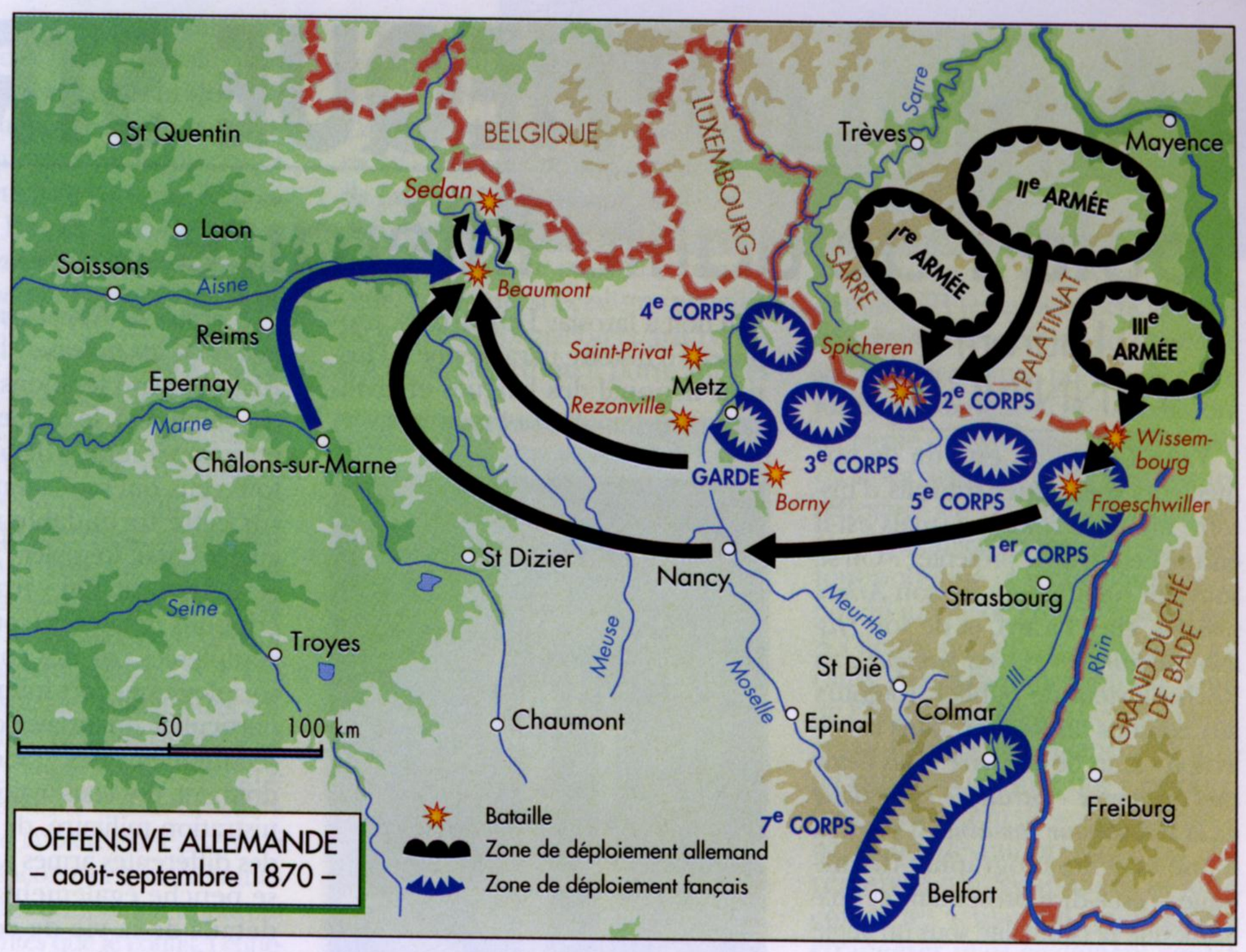
La progression continue et, le 6 août, l'épisode de l'avant-veille se reproduit à une plus grande échelle. Cette fois-ci, ce sont en effet deux corps français qui sont contraints de plier face à des forces supérieures. En Lorraine, à Spicheren, le 2e corps du général Frossard subit de plein fouet le choc des Ire et IIe armées. Là encore, malgré une magnifique position défensive, les Allemands parviennent à déloger les Français au prix, il est vrai, de lourdes pertes. Les unités du 3e corps du maréchal Bazaine, dont certaines ne sont qu'à quelques heures de marche du champ de bataille, ne bronchent pas. En Alsace, à Frœschwiller, le 1er corps du maréchal Mac-Mahon, appuyé par une division du 7e, plie sous les coups de boutoir de la IIIe armée. Le 7 août au soir, le repli des 2e, 3e et 4e corps vers Metz est décidé. Les 1er, 5e et 7e corps quant à eux battent en retraite vers le camp de Châlons, par Phalsbourg et Sarrebrück. La bataille des frontières est perdue.

Entre Rhin et Moselle

Quelque peu surpris par l'apathie des corps français, von Moltke ne perd pas de temps pour mettre en œuvre son plan initial : couper l'armée principale de ses communications avec Paris, l'acculer au nord et chercher une bataille décisive. Pour cela, il lance la première armée sur les talons de l'armée impériale et entreprend avec la seconde un mouvement tournant pour lui couper la retraite. Le plan fonctionne. Le 14 août, à Borny, à l'est de Metz, la Ire armée retarde le repli des Français. Le 16, une gigantesque bataille oppose, autour des villages de Mars-la-Tour, Rezonville et Gravelotte, les Ire et IIe armées à la garde impériale et aux 2e, 3e, 4e, 6e corps (ce dernier arrivé en renfort du camp de Châlons). La ligne de bataille court d'est en ouest. Le surlendemain, la ligne de bataille est orientée du nord au sud, de Saint-Privat à Gravelotte, « à front renversé » : les Allemands sont à l'ouest de Metz, coupent les liaisons avec Verdun, forcent les troupes du maréchal Bazaine à se replier à l'abri des forts messins et investissent la place forte.

Ces batailles mettent en lumière l'incompétence du haut commandement français où camaraderie et solidarité sont de vains mots : sans appui réciproque, les corps combattent avec acharnement mais de manière décousue. Par exemple, le 16 août, la journée débute avec l'assaut hasardeux du IIIe corps (IIe armée) : les Brandebourgeois pensent trouver l'arrière-garde française mais tombent sur le gros des forces impériales. Ce n'est qu'à trois heures et demi de l'après midi que le Xe corps arrive en renfort. Pendant tout ce temps, Bazaine a l'opportunité de détruire complètement ce corps prussien isolé, mais il ne bronche pas...

Ces quinze premiers jours de campagne sont aussi l'occasion de découvrir l'affreuse efficacité des nouveaux armements. Les taux de pertes des deux belligérants atteignent systématiquement des proportions dignes des « boucheries » d'Eylau ou de la Moskowa. La garde royale prussienne se fait ainsi saigner à blanc par les feux français lors de son attaque du village de Saint-Privat. De part et d'autre, la conséquence est la disparition progressive des colonnes d'attaque et le retour aux lignes et tirailleurs, formations de combat moins denses, moins sensibles aux feux ennemis. Quant à l'artillerie, surtout allemande, elle est maintenant une arme particulièrement efficace, au contraire de la cavalerie dont les charges folles et audacieuses sont systématiquement brisées par les tirs d'infanterie.



A la poursuite De Mac-Mahon

Revenons à la IIIe armée allemande qui se lance au lendemain de Frœschwiller à la poursuite de Mac-Mahon. Comme le contact est rapidement perdu, le maréchal peut facilement se replier sur Châlons. Lors de cette retraite, les ouvrages d'art – tunnels, ponts, etc. – ne sont pas détruits, au grand soulagement des Allemands qui peuvent progresser sans encombre jusqu'à la Meuse. Là, la IIIe armée s'arrête et prend quelque repos, le temps pour von Moltke de constituer, le 19 août, une quatrième armée, dite « de la Meuse », par prélèvement de troupes sur la IIe armée. Profitant de ce court répit, l'armée de Châlons se renforce. Outre les 1er, 5e et 7e corps échappés d'Alsace, les 12e et 13e corps sont constitués de quelques régiments de ligne encore disponibles, de bataillons de dépôts, de régiments d'infanterie de marine et de mobiles. Mais Mac-Mahon ne tarde pas à s'apercevoir que ces nouvelles troupes hétéroclites n'ont pas dans leur ensemble la solidité des corps « réguliers ». Le maréchal et Napoléon III, présent à Châlons, sont partisans de couvrir Paris avec cette armée. Le chef du gouvernement, le comte de Palikao, les en dissuade, affirme que le régime est perdu si un mouvement rétrograde vers Paris est fait et prône au contraire un mouvement offensif vers l'est, pour libérer l'armée de Metz.

Le 21, l'armée s'ébranle vers Reims, pour se porter ensuite sur Montmédy et tenter d'atteindre Metz par le nord, en effectuant une aventureuse marche de flanc. Dans un premier temps, von Moltke n'ose croire à un tel mouvement, si risqué, où « les exigences politiques l'emportent sur toute considération militaire ». Les rapports de sa cavalerie sont pourtant confirmés le 25 août par le contenu de journaux parisiens qui annoncent ouvertement la marche de l'armée de Châlons vers l'est. Les IIIe et IVe armées se lancent alors sur les traces de Mac-Mahon. Ce dernier avance péniblement : au sortir de Reims, les troupes ne progressent que de soixante kilomètres en cinq jours. Une fois encore, la cavalerie française est employée en dépit du bon sens : la majeure partie est sur le flanc gauche de l'armée, entre la frontière belge et son infanterie, là où elle ne sert à rien, au lieu de se trouver sur le flanc opposé pour protéger l'armée des surprises. Effectivement, le 30, le 5e corps se fait tailler en pièces à Beaumont : les batteries allemandes ont pu s'avancer à moins de deux kilomètres du gros des forces sans être repérées...

Sentant le danger, Mac-Mahon décide enfin d'abandonner sa marche vers Metz et de se replier vers Sedan pour rejoindre ensuite Mézières et retourner protéger Paris. Trop tard, le 1er septembre, les pinces des IIIe (à l'ouest) et IVe (à l'est) armées allemandes se referment sur l'armée française prise au piège. Malgré une défense une fois de plus héroïque[2], l'armée de Châlons et Napoléon III sont capturés. Pour von Molkte, le travail est terminé, l'armée impériale n'existe plus, elle est encerclée à Metz ou capturée à Sedan, la guerre est finie ! Finie ? Non pas tout à fait, car le 4 septembre 1870, un groupe de députés renverse l'Empire et proclame la République : il faudra aux Allemands encore cinq longs mois de lutte pour briser définitivement tout semblant de velléité de la part des Français. ❐

Remerciements à Philippe Derkaiser.

2 - Assistant aux charges désespérées et suicidaires des régiments de Chasseurs d'Afrique (division du général Marguerite), le roi Guillaume de Prusse pousse une exclamation laconique restée célèbre : « *Oh ! Les braves gens !* ».